февруари 2002 | брой 1
цена: 4,90лв. | без CD: 2,50лв.

gamers WORKSHOP

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT™

РЕТРОСПЕКЦИЯ НА 2001 ГОДИНА

Unreal Tournament 2
Disciples 2
Moto Racer 3
IL-2 Sturmovik
Europa Universalis 2
Serious Sam 2

Ние не сме обикновена фирма за поддръжка на компютри

"Клиентът винаги е прав" - това правило е залегнало в основата на нашата политика

Разполагаме с добре обучен персонал, който ще разреши вашите проблеми от областта на предпечата до файлови сървъри и Linux среда.

Предлагаме възможност за 24 часова, седемдневна поддръжка на вашата система с отзоваване на повикване до 3 часа и безплатни телефонни консултации

Разработили сме гъвкава ценова политика, която ще задоволи потребности Ви при оптимални разходи

БГ Сервиз

абонаментна поддръжка на компютърна техника

тел. 980-72-45
моб. 088/784-986
mail: info@bgservice.net
WWW: www.bgservice.net

Някои от нашите клиенти:

Bristol Myers Squibb Bulgaria
BBC Centre - Sofia
Selamore Bulgaria
Булвест 2000
E.N.D. agency

Понякога ще идвам във съня ти
като нечакан и далечен гост.
Не ме оставяй ти отвън на пътя -
вратите не залоствай.

Ще влезна тихо, кротко ще приседна,
ще вперя поглед в мрака да те видя.
Когато се наситя да те гледам,
ще те целуна и ще си отида.

Н. Вапцаров

Започвам така, както много отдавна исках да започна някоя от редакционните странички - с най-красивите думи, за които се сещам. Много пъти се опитвах да ги сътворя, но на родения да пълзи не е отредено да лети, приятели мои. Освен на чужди криле.
Днес това са тези криле. И тези са думите! Мислите ми са празни за по-голяма красота от скритата в няколкото семпли редчета по-горе. В тях не ще намерите възвишени трели и помпозност, тенденциозна семантичност и изкуствена изтънченост... Само делничното съвършенство на една прекрасна, чиста човешка душа.
Може би защото Вапцаров е бил повече човек, отколкото поет. Не знам и не се наемам да гадая, още по-малко пък ще се впусна в някакъв литературен анализ... Но, по дяволите...

"Ще влезна тихо, кротко ще приседна..."

Какво може да се каже след подобно четиристишие? И как да не кажеш нищо, ако не на друг - поне на самия себе си. Така и правя - мълча, а душата ми говори. Да се опитам да облека с думи безмълвния й шепот би било цинично, не бих могъл да го постигна, но ако някога и вашите души затрептят в резонанса на моята и успеете да ги чуете, значи в този момент сте ме разбрали.
Знам, че когато това стане, ще бъдете сами. Това стихотворение трябва да се чете в самота! Прощалните стихове на Вапцаров към жена му, написани дни или може би часове преди разстрела. Думите, с които й казва "сбогом" и "обичам те", без те дори да са загатнати някъде в текста.
Защо е написал само толкова? Разпъвайки анализаторски, литературно оформени локуми, даскали и професори обикновено забравят да зададат този, по моему - най-важен въпрос. И кой ли би могъл да отговори на него? И кой съм аз, че да се опитвам да гадая мотивите, мислите и чувствата на човек, чийто живот изтича? Но вижте - прочетете го пак. И после още веднъж. Прочетете го в късната нощ. Прочетете го наистина в самота. Тогава, когато любимият човек неистово ви липсва. **И после ми кажете: "Не е ли предостатъчно казаното?"**
И когато тръгнете да оформяте окончателното си становище за силата на стиха и човека, стоящ зад него, си помислете за следното:
Очи в очи със Съдбата, ехидно отброяваща последните часове от живота му, в думите на този човек няма страх, съжаление, униние, хленч?...
Само и единствено Любов!
Това е дух, приятели. Такъв, какъвто нито аз, нито вие притежаваме.Достойна за преклонение сила и мъжество. И нежност.
Затова сведете глави и преди да отворите уста в протест, че прахосвам пространство за неща, несъвместими с тематиката на списанието, си спомнете всички останали пъти, когато съм го правил и просто ме оставете да си плямпам.
Не случайно започнах със стиха, който е в челото на личната ми класация. Защото... Знаете ли... Всъщност аз дори нямам представа дали днес Вапцаров се изучава в училище. И ако отговорът е не, значи не искам и да зная с какво друго се занимавате в часовете по литература. Не ми се ще да зная какво изобщо учите. От страх, че някой току виж ми казал. Спомням си времето, когато и моят живот се вместваше в рамките на времето преди, по време и след училище. Спомням си и какво представляваше тогава самото училище - беше школа, в която наред с всичко останало се учехме и да живеем. Да надмогваме себе си. Да преодоляваме предизвикателствата, но без да губим приятелите си. Или поне верните.
Но, както и да е - животът е това, което се случва сега, минало и бъдеще са просто проекции в съзнанието ни.
И какво научавате вие днес? Какво ви се случва? В какви се превръщате? Какво чувствате? Как чувствате?
Не зная, но мога да ви кажа какво мисля:
Мисля, че поколение след поколение човечеството се изражда. Деградира. Мисля, че затъпявате. Мисля, че сте невежи. Илитерати! Че сте емоционални развалини. Чувствата ви са като основите на къща, която никога няма да се сдобие с покрив. Отворена и безпомощна пред житейските бури и катаклизми. О, да - зная - така се изгражда човек - когато животът го блъска с грубите си пестници. Но това, което забелязвам сега, е как вместо да вае кремък, той мачка глина. И я превръща в нещо деформирано и грозно. Понякога и злобно. Вместо да провокира силата, той влива енергия в слабостта.
Но нека поясня нещичко - не приемайте становището ми конкретно и личностно насочено. Наясно съм, че всяко стадо си има и белите овце. Познавам сред вас достатъчно личности. Хора, в които пламъчето на просвещението (изтъркано звучи, нали) и стремежа към себеизграждане и усъвършенстване гори и се разгаря. Точно защото ги има си губя времето да говоря всичко това.
И да ви кажа откровено - хич не ми дреме, ако в момента ме намразвате или ако сте на различно мнение. За това мога да споря с всеки от вас и ако имате какво да сложите на масата и желание да го направите, аз също ще заложа, а след края на спора ще си тръгна към дома като един значително по-състоятелен свободен мъж. Но да оставим това. Не за това отворих дума.
Днес искам да ви разкажа за някои неща, които - докато вие сте забили носове в мониторите - ще се случат или се случват някъде, на някой друг. За нещата, които се проплъзват незабелязани покрай вас. За чувства, в които някъде - някой друг се облива, за екстаза на душата му в мига, в който докосва Бога в самия себе си или в някого другиго. Докато, същевременно, вие - в пристъп на идейно безсилие какво да правите с времето си - обикаляте нивата на Диабло с шибания си хардкор-герой 99-то ниво и търсите най-безумно редкия артефакт, който я намерите и след 3 месеца - я не, а няколко метра по-късно "лага" вземе, че ви "убие".

Чуйте:
Знаете ли как се спуска вечерта в планината? Като магия! Ефимерна и ненадейна, изящна. Прокрадва се гальовно и смело и докато се усетите вече се е настанила не само навън, но и в душите ви. И ги прави красиви. Алено-оранжевият танц на лагерния огън ги облива с топлината си. Небето се усмихва с блясъка на милиарди звезди - така ясни, така близки, така прекрасни. Китарен звън и песен, смях на момиче, добри, весели хора, които прогонват самотата ти...
А утрото? Когато розовото сияние си пробие път през здрача и положи нежния си ореол върху гърба на планината. Излизаш навън, хладният въздух влива в дробовете ти свежестта и дъха на горски плодове, опива те като младо вино. Замайва те. И точно в този миг слънцето се показва. И първият му лъч запалва планината. Милиарди капчици утринна роса отвръщат на ласката му, усмихват се и ярко засияват. Запяват не със звук, а със светлина. Целият склон е като покрит с диамантчета, а от очите ти, неспособни да понесат подобно великолепие, потичат сълзи...
Късна нощ. Бичи някакъв тежък метъл. Купонът вече е свършил. Веселието - отшумяло. Загасяш поредната цигара в препълнения пепелник и впервaш поглед в човека насреща. В най-добрия си приятел. С него можеш да споделиш всичко. Чувстваш силата и уважението му, доверието му. Можеш винаги да разчиташ на него. За всичко. Говорите си за живота, онези неща, които не можеш да кажеш на някой друг. Гледаш го, слушаш го, присъствието му те успокоява и ти дава уют. Знаете всичко един за друг, но винаги има още, нали?... Вдигате чашите и ги докосвате една в друга, а погледите ви си казват толкова много неща...
Черно, но не и страшно. Чуваш зова му, луната примамливо е осветила пътечка, по която да се гмурнеш във вълните му. Слушаш ги - те ти говорят на странния си език, който не разбираш, но чувстваш - така, както се чувства мелодия.
Пяната облизва стъпалата ти и вече знаеш, че това е твоето място. Мястото, на което чувстваш докосването на вечността. Пресягаш се към нея и правиш първата крачка. Топлата ласка на морето те посреща и притегля в себе си. И в този момент - някак отстрани, извън себе си - се заглеждаш в пръските пяна. И онемяваш. Божества. Милиони божества изскачат като че ли от тялото ти. Осветени от луната микроорганизми фосфоресцират в омайни движения, завъртат се и изчезват в дълбините. Сякаш и тупкането на сърцето ти предизвиква светлинки. Вълшебство изпълва вселената. И понятието време се превръща просто в дума без смисъл. Тримата - морето, луната и ти...

Отново е нощ (Защо ли нощта точно е препълнена с най-хубавите преживявания, може би отговорът се таи във факта, че тогава сме себе си повече от всякога...). Хижа, вила на приятел, апартамент, къща... Камината кротко догаря, или пък просто цари мрак. Нечия кадифена кожа се докосва до твоята. Нечии нежни пръсти пълзят по гърба ти. Нечий топъл дъх сластно се впива в ухото ти. Нечии нокти чертаят по кожата ти картината на страстта. Нечий ритъм се слива с твоя. Нечие тихо стенание възпламенява сетивата ти. Нечия любов те залива с всеотдайността си...

...

Зад това многоточие всеки би могъл да добави нещо от себе си. Ако има какво...

Freeman

СЪДЪРЖАНИЕ

ФЕВРУАРИ 2002 БРОЙ 1

ИГРА НА БРОЯ

016 **Medal of Honor: Allied Assault**

Защото сме войници и смъртта е нашият занаят.
Любовницата с много лица - тръпнеща в очакване, изострила сетива в готовност да полети с оловна кръвожадност, свирепа за плът, заключена и дебнеща зад последния натиск на пръста, зад последния милиметър, зад онзи заветен звук от преодолелия последното съпротивление спуск Смърт.
Добрата стара познайница.
И единственото, което трябва да сторите, е да й позволите да се вмъкне в сърцата ви и да обсеби мислите и сетивата ви. Да я приласкаете в черните си души и после да я раздадете - от дулото на танка или цевта на тежката картечница на военния джип. Нека жъне на воля...

008 **2001 година в ретроспекция**
Преглед на най-добрите заглавия за 2001 година

010 **Справочник на клубове**

060 **Профили**
American McGee

061 **Емулатори**
Nintendo 64

062 **Хороскоп**
Quake и зодиите

064 **Кино**
The Lord of the Rings: Fellowship of the Ring

068 **Софтуер**
Джам Айдуци

070 **Интернет**
Интересни сайтове

072 **Поща**
Думата имат феновете...

ние работим с клавиатури и мишки CHERRY

gamers' workshop

Редактор:
Диян Димитров

Дизайн:
Иван Христов

Реклама:
Юлиян Калдерон
Александър Гранчаров

Специални Проекти:
Красимир Семерджиев
Евгений Тенев

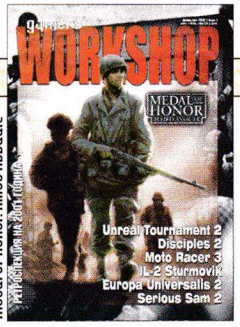
Автори:
Александър Александров - Alex III
Александър Бакалов - Snake
Апостол Апостолов - Chappy
Благомир Петров - FonManiac
Георги Динчев - mEd IEb
Геоги Тодев - Glarusa
Диян Димитров - Freeman
Евгений Тенев - Dimensin
Елена Костадинова-Щих - Elexis
Иван Кънев - Un-DeaD
Иван Христов - uRKO
Илиян Илиев - Whisper
Константин Грозев - Balrog
Красимир Койчев - Maggkrabar
Петко Рангелов - SaintP
Петър Рангелов - Cabal
Юлиян Калдерон - Groover

Издател: "Уъркшоп Груп" ООД

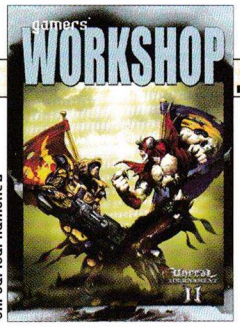
Адрес: София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 вх.2 ет.2
Телефони: 02/980-68-29, 980-72-45
e-mail: workshop@netbg.com
url: www.workshop.netbg.com
Интернет от HEADOFF

Основен разпространител:
"Дженевра" ООД
Телефон: 02/46-43-93

Печат:
"Делта +"
Телефон 032/63-06-42



Medal of Honor: Allied Assault



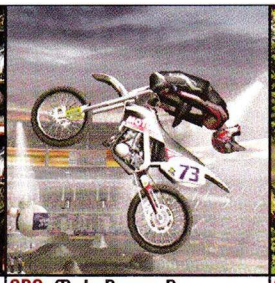
Unreal Tournament 2

ПРЕДВАРИТЕЛЕН ПОГЛЕД

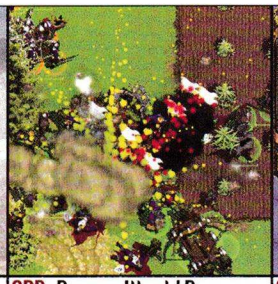
022 Unreal Tournament 2
Новият Unreal Tournament обещава да въведе нови стандарти в жанра.

РЕВЮ

026 Disciples 2
Disciples II е по-красивото и по-умно братче на Disciples I

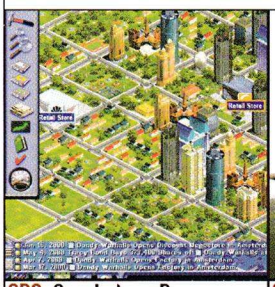


030 MotoRacer 3
"Пипни ме тук.. пипни ме там .. и тук ... и тук..."



033 Demon World 2
Прекрасна фентъзи игра, която никой няма да хареса.

036 Europa Universalis 2
"От фенове за фенове".

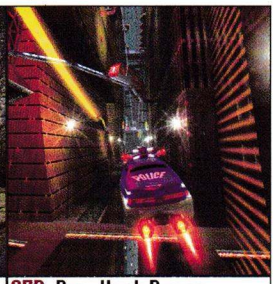


039 Capitalism 2
Ху уонтс ту би а факин милиярдер?

042 IL-2 Sturmovik
Изключителна игра.

046 Serious Sam 2
Адски готина игра. Красива, предизвикателна, духовита, разнообразна и евтина...

049 Darkened Skye
Амбициозна овчарка и горгойл-полиглот спасяват света от зъл магьосник.



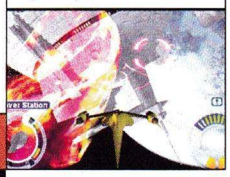
052 New York Racer
На тази игра й липсва само едно - Мила Йовович.

ОТ КРАК НА КРАК

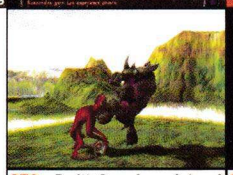
054 Master Rallye
Прекрасно рали

055 Gorasul
Балдурзен Гейтен юбер алез

056 SW StarFighter
Достойно продължение на... Rogue Squadron



057 Guilty Gear X
Достоен представител на жанра.



058 B&W: Creature Island
Black & White - стратегията + куп безсмислени задачи.

059 Starship Unlimited II
Хора и маймуни правят игри...

ЗАДАЧА

Пред вас е магически квадрат. Целта ви е да наредите числата от 1 до 7 така, че сборът от 8 клетки около всеки един от сивите квадрати да е равен на числото в него. Нямате право да повтаряте цифра по редове и колони т.е. първата колона не може да бъде от типа 1,1,3,7,5,6,4, а някаква комбинация между 1,2,3,4,5,6 и 7.

	26		35		37	
	31		36		39	
	38		26		24	

Пращайте вашите верни решения дона workshop@headoff.org или адрес София 1000, ул. „Ген. Гурко" N34 за загадката Крайният срок за загадката е 28 февруари.

Наградата за този брой е **ДВЕГОДИШЕН** абонамент за Gamers' Workshop с диск.

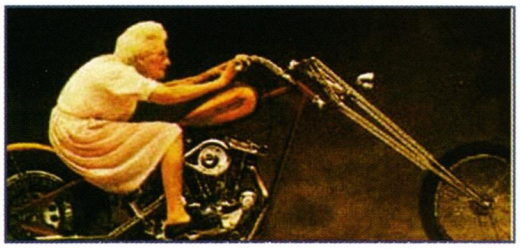
А ето и правилните отговори на предишната загадка:

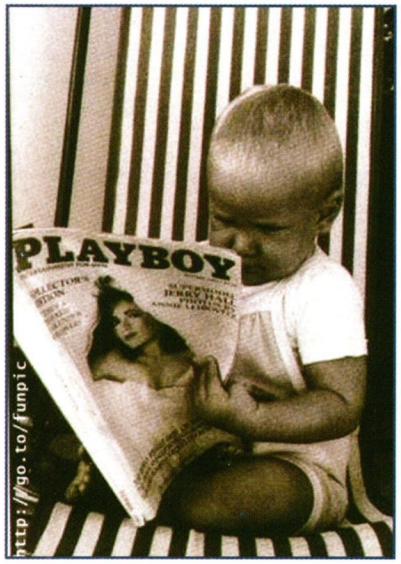
1. Следващите две числа от редицата 1, 3,7,12,18,26,35,45,55,69 са 83 и 98.

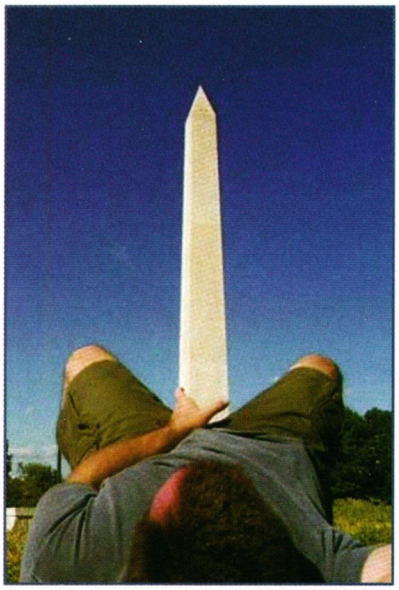
Редицата се образува като сравнява разликата между съседните числа от редицата.

2. $99 + 9/9 = 100$
$999/9 - 9 - (9+9)/9 = 100$
$9*9+9+9+9/9 = 100$
$9999/99 - 9/9 = 100$
$\log_9 9 + 99 = 100$

Наградата печели Самуил Петров (Бургас)







И

Примери, как непреднамереното желание може да се превърне в причинител на смъртни случай в следствие на смях:

Момче за сандвичи търси ; /в "24 часа"/

Търся елитна масажистка до 24г. Добро заплащане

БУС търси работа. Може и вечер.

Правим обувки с кожа на клиента.

Пеньоарите се преместиха на ул. "Граф Игна тиев".

Обява в пресата: Мога да давам уроци по френски, аритметика, латински. Изпитана методика. Но не искам. Телефон 2-11-11.

Давам стая под наем срещу отглеждане на две крави. Може и студенти. ПП с. Мърчаево, Софийско.

Ветеринарна лечебница "Златната рибка"

Частно погребално дружество "Нов живот" (надпис върху черен джип "TOYOTA")

Търся съквартирантка - с ТЕЦ.
(Обява на Хим. факултет - София).

Пътуването с експресните влакове на БДЖ е пестене на време и удоволствие
(рекламен плакат на гара Варна)

Ако обичате уникалната българска кухня, посетете ресторант "Цигански барон"!
(Реклама по радио FM+)

Презервативи за всеки вкус!
Реклама по телевизията

GG-> Банков консорциум "Титаник"

Фирма "Кондор-Кънев"

Фирма "Пешкиров инкорпорейтид"

Фирма "Уъркшоп Груп" (по светлия пример на Мулти Груп)

Фирма "Бетон-Интелект"

Фирма "Груев и ЗЛИ", (София, ул. "Пиротска")

Фирма "ТАРАШ" - почистване на жилища и офиси (Обява от "24 часа")

Топлата вода ще се събира в понеделник в клуба.
(Бележка от инкасатора и дописано отдолу с молив: "Носете си плавници!")

До 31.12. пари няма да се изплащат.
ВЕСЕЛИ ПРАЗНИЦИ!
(предколедна обява в БАН)

тест

Болен ли си от някоя мистериозн и опасна болест

1.На колко години си?

а/ Хм, един момент да проверя...да, на www.me.org/aboutme пише, че съм на 26. Значи толкоз.

б/ Почти на четиринай...ааа ти да не си полицай? На 21 съм. Честно ! Личната карта ли? Ами-и-и-иии...Да, точно така, в другия панталон съм я забравил. В розовия, не в тоя електрикавия. Бе аз като гледам, ти май не си ченге, а? А да имаш да ми продадеш една цигарка? Е, нищо, здраве да е...

в/ Аз мойте години не ги знам, момче...Ти когато станеш на толкоз ехе-е-е-е...

г/ Какво значение има това? За Разбиване няма възрастови ограничения!

д/ На колкото изглеждам, бе ман.

(- Значи, ако ти гледам акъла си на 7. - бел.автора.)

2.Случайно да ти се привиждат някакви цветни петна?

а/ Цветни петна виждам само, когато отида на www.3d-art.com . Е, и след 30-35 часа пред компютъра, също, но се свиква.

б/ А-а-а и шапка на цветни петна-а-а-а...хм...Привиждат ми се, само когато преровя на баба аптечката и й намеря Диазепам-а. После два дни не ходя на даскало и само цветни петна са ми пред очите. Ама без шапка, нали разбираш?

в/ Че ти от къде знаеш? То туй уж беше тайна...Глей сега, то това лесно се лекува, така каза доктора де...Било само 'вторичен сифилис', който не бил така страшен като третичния.

г/ Не, никога! Но като ти направя Натиска на Скалата, ти ще видиш и петна и разни други работи...

д/ Само, когато се напия. Сиреч - почти постоянно. Иначе целия съм цветен, маа му стара - ето примерно часовника ми, да го еба, е 18 големи зелени, гащите ми са малки и червени, главата ми е празна, мутрата - мазна...ей, туй беше майтап, да не се обиди някой?

3.Псуваш ли често на майка?

а/ Ми какво да правя, като колегите ми задръстят трафика по CGI-сървъра за да теглят емпетройки на кило от ftp.folk-maraton.bg и ми сплитнат връзката на IRC-то ? Да ги @ # $ # % @ @ ^ ^ & % ^ * във ^$ # ^ # @* всички до един, освен главния редактор, който да се @ # $ # *@)($$$^&%^ самичък!!!

б/ Не на агресията! 'Aggression comes back to you'. Дзен и самопознание е истината. Е, и трева де, то без нея не може да се води нормален живот, нали.

в/ Даже и да се сдържа човек, накрая му се късат нервите! Сутрита се събуждам с главобол, щото онуй изродче отгоре дъни Рамщайн по скалата на Рихтер цяла нощ. Жена ми ми поиска, но на мен не ми стана, в трамвая за работа 13 пъти ме блъснаха, 5 пъти ме настъпиха и замалко не ме нае..аха. За закуска в баницата си намерих лайно от мишка (може и да беше мнооооого малка хлебарка без крачета), закъснях и на всичкото отгоре шефа беше разбрал, че вчера се бъзиках със секретарката му, а той е от тия, дето използват и много побанални и плитки поводи за да подходят с юмруци и шутове към социалното общуване като такова. Какво друго да правя, кажи ми?

г/ Псувам го, тоя Винс Макмеън, как да не го псувам, като иска да съсипе федерацията!

д/ На мен като ми се допсува, започвам да пея, бе мой.

4.Обичаш ли жени с големици?

а/ Както винаги съм казвал, проблемът на повечето хубави жени (разбирай едрогърдести такива), е че им нямам ICQ-номера. Като вляза в чата с ник <cicomaniak>, глей кво става...

б/ Какви са тия глупости? Харесват ми унисекс девойки, с момчешки черти и не по-надарени от дъска за гладене с две грахчета отгоре. Задължително е също така да имат ако не синя, то поне розова коса и най-малко 15 обеци на ушите, 7 на носа и една на задника. А ако е и дилър на Екстази, направо се женя за нея!

в/ Уха-а-а, как да не обичам. Някои казват, че циците на жената не бива да са по-големи от ръцете на мъжа...'Дайте ми по-големи ръце' бих казал аз! Лошото е, че напоследък, откакто се бихме със шефа, а и от преди, едната ми ръка не е бива много-много и зъбите ми окапаха, ама туй е друг проблем.

г/ Най-големите ги има Чайна, ама и Стефани не й се дава. Помниш ли, когото на миналата Първична Сила и заби оня стол в главата? Ами как тя я извъртя със Захапката на Акулата и ...

(- И т.н. и т.н. още половин час все в тоя дух. - бел. автора)

д/ '...да танцуват за нас на пилона, майна на купона да разклатят силикона, майна'

Това отговаря ли на шибания ти въпрос бе отворко?

5.Точен ли си с калашника?

а/ Е, тук ме затрудни. Всъщност, знаеш ли, точно сега не мога да ти отделя повече време, заради проблемите с жена ми. Оплаква ми се вчера, че по цял ден съм стоял пред компютъра и не сме водели нормален семеен живот. Аз, като човек й предложих тя да вземе стария компютър, и да прекара втора телефонна линия, за да можем да си чатим, обаче тя като писна... Жени, мое ли да ги разбере човек?

б/ Точен съм, точен съм - аз съм най-точния пич.

в/ Ъ?!? Нинам аз нищо, вече много забравям, направо и името си забравям вече, да не ми е името ьъ-ъъ, както ми е там името, ако не е тъй.

г/ Хм, не мога да разбера защо като се стреляме с един батко от клуба - Longanlon и той постоянно ме убива с по два изстрела, а аз даже като скачам и едновременно стрелям на автоматична с калашника, пак не мога да го уцеля...Ама ще викна аз Трите Ху...пардон, Трите Хикса и той ще му направи главата на ритан чайник.

д/ Точен? Аз?Аз, мойто момче съм ебати гъзара, рзбиршли. И съм болен човек, щото ме тресе гъзарията и съм бесен пловдивски (варненски, софийски, плевенски) гъзар. Това е така, защото ми е много голям гъза. Точно затва не мога като пея рап да нося тесни дънки - нали няма да ми станат?

Резултати :

Хм...щом си изпаднал до там, че да четеш малоумни тестове в съмнителни прокомунистически списания, вероятността да си смъртоносно болен е твърде голяма. Но все пак да проверим :

Ако имаш най-много отговори **а**/, то ти си наистина особен случай. Принуден съм да призная, че най-вероятно си уеб-мастъра на Gamer's Workshop. Или нечий друг уеб-мастър. Което само по себе си не е много опасно за околните, но определено си е болест. Умствено отклонение, дори. Да не ти пука - и от такива като тебе има нужда, въпреки, че съм поддръжник на идеята да ви раздават безплатни презервативи, за да не се размножавате. Обаче това си е само мое мнение.

В случай, че **б**/ преобладава сред отговорите ти...мда, нямам нищо против рейва и техното, аз също съм бил пиян и 15-годишен (често тия двете понятия са си тъждествени, ама нейсе), но наркотиците са опасни. Сериозно. Внимавай и с тревата, за да не отговаряш на този тест след 10 години с в/ ето така :

в/ Може би наистина ти си болен от нещо. Как да ти кажа, май не беше добра идея да приемаш офертата на онези три ромски девойки от магистралата, нищо, че ти взеха само $50 за пълна програма. Не ти ли се иска сега да се върнеш към доброто старо време, когато пикаеше по-лесно и по тялото ти нямаше такива лилави обриви ? Е, друг път ще знаеш да пиеш само водка Doctor's с витамин С.

Събрал си повече **г**/ ? Видно е, че стаята ти е облепена с плакати на кечисти и не изпускаш Разбиване, нито Първична Сила или както се казваше там кеча по bTV. Това значи, че или си на 12-13 години и си съвсем нормално хлапе, или пък вече не си хлапе, но за сметка на това си идиот. За твое успокоение не личи да си болен от нищо.

А ако си в категория **д**/, може да си болен, може и да не си, може да си от Варна, може и да не си, обаче от далече си личи, че си рапър. Ех, младост, младост - и аз го слушах туй, преди да порасна и да ми дойде акъла...добре де, преди да порасна, той акъла се позабави малко. Още го чакам, всъщност...

Longanlon

Разработва се Playstation 3

Списание Core съобщава, че техническия ръководител на Sony Шиничи Окамото е споменал пред достоверни източници за евентуалните планове за Playstation 3, която ще революционизира конзолната индустрия. В основата на тази революция лежи нова технология с кодовото име "Cell", която е все още в начален етап на разработка. Това изглежда доста обещаващо, имайки предвид факта, че над тази технология се трудят обединените екипи на Sony, Toshiba и IBM. Според Окамото новата технология ще бъде готова през 2005-та година. Ако мълвата е вярна, в основата на новата конзола на Sony ще лежи процесор, който може да извършва 1 трилион операции с плаваща запетая за секунда. За да придобиете представа колко точно мощен и бърз ще бъде той, ще ви кажем, че настоящия процесор на PS2 може да извърши само 6.2 милиарда такива операции.

Soldier of Fortune 2 отложен

Activision официално обявиха, че ще има малко забавяне на многоочаквания first person shooter, Soldier of Fortune 2. Новата официална дата не е обявена, но се знае че става въпрос за пролетта. Официалната Soldier of Fortune 2. Според Activision тази отсрочка е необходима за да се доизпипат някои аспекти на играта, в това число генератора на мисии и мултиплейъра. Подобреният изкуствен интелект, графиката и новия геймплей според нас ще си заслужават чакането, така че стискайте зъби още малко.

ПИРАТИТЕ
ИЛИ ОТКЪДЕ ИДВАТ ИГРИТЕ

Какво се случва на добрите!

Незнам колко от вас имат легални игри. Мога да си заложа пръстите на лявата ръка, че не са много. Спокойно, аз също не съм прекалил с покупките от Пулсар. Дали това е добре или не, няма сега да обсъждаме, не това ще бъде предмета на тази статия. По-скоро ми се иска да успея да ви разкажа малко за подземния свят на незаконните игри, mp3z, филми, пиратските групи, и някои случили се на хората грижещи се за тях неща напоследък.

Значи преди да преминем нататъка ще ви дам малко плод за размисъл. Ако спрете да четете разбира се, защото отговора ще е няколко изречения по-надолу. Питали ли сте се някога, когато сте отивали на Славейков (примерно), разделяли сте се с там да кажем 8$, и доволни с широка усмивка сте си тръгвали към вкъщи радостно стискайки поредното CD в колекцията откъде е дошла стоката, която вие в момента пазарувате? Задавали ли сте си въпроса кой аджеба е отговорен за това, че вие точно сега, точно в този момент, точно на това място се сдобивате с едно перфектно, едно към едно с оригинала, но и същевременно нелегално копие на RTCW (да речем)?

Ако сте си го задавали, но досега никога не се е случвало така, че да можете да намерите отговор, тук специално за любознателните от вас ще повдигнем булото, с което сцената е покрита. Между другото отсега нататък като споменавам сцена, не мислете за онова широко и празно място, доста често декорирано с разнообразни парцали и надве-натри сковани стени, наплескани с боя, на което обикновено разни хора, завършили ВИТИЗ се кекерчат за ваш кеф. Сцена оттук нататък ще наричаме цялата съвкупност от хора по света, които разпределят благата (игри, програми, музика, филми) по различни FTP сървъри, IRC мрежи, HTTP сървъри и прочее места, откъдето после разни плъхове могат да се снабдят с тях и ако не сте внимателни и не знаете къде да търсите да ви ги продават за 8$ (примерно). Уви българския принос към сцената е меко казано нищожен, така че какво сме дали ние на света в този аспект няма да коментираме. Кракване пък ще наричаме това, което пресата със своето незнание е нарекла "хакване", а именно прескачането/премахването/заобикалянето на защитите на даден продукт.

И така отговора, който след доста объркани слова най-накрая трябва да дойде. Какъв е примерно пътя на RTCW (в случая наистина нещата как са се случили)?

Еми да започваме. Списанието X получава промоционния диск на RTCW. Диска поема човека А. Човека А има свой познат В, който обаче разбира доста добре от това, как именно Activision си защитават продуктите и което е по-зле - познава перфектно всичките защити и начините те да бъдат елиминирани или прескочени. И така човека А взима за пред колегите в списанието диска да поиграе вкъщи, а всъщност се насочва с около 90 мили/час към къщата на В. В направо му потичат лигите от кеф, защото освен, че диска е у него седмица преди официалната премиера, е вградена нова защита. Той не го прави за парите. Той го прави заради престъплението, ебавката със системата и удоволствието от кракването. Истината е че новата система не е нищо велико - цялото забавление му отнема около 10 часа чисти. Което значи, че следващия път, когато дойде диск с тази защита, той ще е готов с него, за по-малко от два часа. В съобщава на А радостната вест по телефона. Тъй като е междувременно около 2 часа през нощта жената на А наистина се нервира, но тя не подозира нищо и А я забаламосва нещо и се измъква. Време е А и В с колата на А да отидат при С. С има невероятна връзка на разположение - Т3 или 45MBit или грубо около 5 мегабайта в секунда. Освен това е разположил на тази връзка една скромна машинка - с едва 300GB дисково пространство. Пълни все с интересни неща. Примерно с последната бета на Heroes4, пресни ripове на Yamakasi, Ocean's Eleven, разни музики и други работи. Трябва да кажем, че С не пази този компютър у дома си - това е немислимо, той не може да си позволи връзка като тази. Това става в офиса. Той е системен администратор на голяма фирма и една машина в повече във стаята със сървърите не смущава никой. И без това там влизат само той и още други двама техници. И чистачката. С направо се напикава от кеф като разбира какво са му приготвили А и В. Междувременно е вече 3 часа АМ. А и В се запътват към офиса на С, тъй като нали казахме - той е системен администратор и на него му е рано за лягане, така че той е на работа. Проблеми с охраната няма и скоро тримата герои са един до друг. С диска. Това отдавна не е оригиналния диск. Той е в редакцията. Това е диск, който дори не е със записаната игра. На този диска има точно 49 архива по точно 15000000 байта. Диска бива копиран бързо и се връща в изходно състояние - в кутийката с дискове на В. Оттук вече става интересно. С е превъзбуден и след като удря четири часа игра, от типа "само за 15мин, колкото да видя графиката и да поцъкам малко", той най-накрая се откача и решава, че е време. Време е играта да тръгне по света. Играта потича около 8 сутринта към други 10 FTPта със страшна скорост. Време е да се хващаме на работа. ICQтата се разпищяват. Доста хора получават съобщения. Оттук нататък колко хора изтеглят играта от тези 11 FTPта не може да се каже. Поне не с точност. Цифрата е голяма, трансфера е зверски. Защото от тези 11, играта е прехвърлена в стотици други. А оттам пътя вече не може да бъде проследен.

А, В и С са част от Razor1911. Razor1911 е пионера на сцената. Води съществуването си от 1985. Някои от вас още не са били родени тогава. Но от тогава тя предоставя на света игри и програми. Напоследък само игри. Друга стара е DrinkOrDie. Братушки. Правилно чухте - руснаци. За разлика от нас руснаците са допринесли доста за сцената. Хилядите преведени изцяло софтуери и игри по Славейков го доказват. А двете имена дотук са имена на групи. Групата е нещо като футболен тим, чиято цел обаче е доста далече от team spirit-а, а поскоро всеки се стреми да изпревари конкуренцията от другите групи и пръв да пусне да кажем последния Photoshop. Единствено за да окичи

своята група с почестите. Не за пари.

Разбира цялата тази гледана от горе дейност приличаща на мравуняк се наблюдава от ФБР. И никак не им харесва. Нито пък на MI5. нито на който и да е. Ще ви спестя два реда съкращения на организации за борба с пиратството. Разбира се шанса някой да е ченге и да се инфилтрира не е изключен. За съжаление на the feds досегашните им опити се увенчават все с поголовен неуспех. И нищожни ефекти.

За целта ФБР решава да стане тях. Стартира сървър като този на С. С много празно място. За много неща. И доста мощна trace система. И доста място за записване на резултатите от trace-а. Но федералните не бързат. Време има. През това време тяхното FTP (сървъра сиреч) става вре по-популярно и все повече хора искат да имат акаунти там, защото знаят, че там ще намерят все нови неща. С което обаче за радост на федералните се увеличава и списъка на хора, които освен че се снабдяват с нелегални игри/музики/филми ги и произвеждат, доколкото тази дума може да се употреби в случая. За да се постигне максимален ефект при удара върху тази организирана престъпност ФБР агентите се свързват с някои от функционерите на Razor1911, FLT, NLiSO, DrinkOrDie (които имат и членове в Щатите де) и прочее групи. Дори стават приятели. Само на текст обаче. Защото в момента, когато се събират достатъчно доказателства срещу тези в по-голямата си част тийнейджъри, агентите се втурват в атака. И арестуват на практика всичките членове на изброените по-горе четири групи, до които успяват да се доберат. Тоест тези които не са в Щатите вадят доста голям Жокер от картите на късмета. Освен това членове на големи MP3 групи като rns, ego, KSi, rev също биват арестувани. Не се подминават с лека ръка и DivX момчетата. Някои от тях гледат света сега на закрито. На място където лампите правят деня и нощта, а стоманата и бетона са се сляли, за да донесат справедливост, разделение и да пазят хората от побоища нощем.

Това се случи на 11 и 12 Септември.

За съжаление това всичко се отрази на сцената. Който не беше арестуван се изплаши. А който мислеше да започва се отказа. Останаха само шепа смелчаци, които решиха, че са над закона и той не може да ги стигне. Последните мохикани. Доказателството, че сцената не е умряла. Няма и да умре. Както никога няма да има рецесия за кокаиновите картели. Въпроса е че в следващите поне три месеца сцената няма да е същата. Разбира се след тези три, а може би шест месеца нещата ще си тръгнат по старо му. Както си му е реда с организираната престъпност.

Slurck

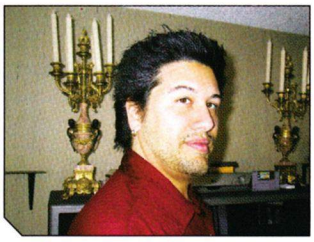
TacOps по магазините

Според интервю с Рафаел Курула, продуцент към Infogrames, компанията е придобила правата за разпространение и продажба на популярния мод за Unreal Tournament Tactical Ops: Assault On Terror, който ще излезе под марката на Microprose. Очевидно повлияни от търговския успех на Counter-Strike, пичовете от Infogrames са решили да сложат алчните си ръчички върху великолепния мод. За тези от вас, който не знаят, Tactical Operations е модификация на Unreal Tournament, много наподобяваща Counter-Strike, но със значително по-добра графика и по-приятен геймплей. Естествено, TacOps е доста непознат у нас, защото масовия геймър е доволен от това, което има - докато Counter-Strike съществува всички други подобни заглавия ще тънат в забвение. Жалко за масовия геймър!

ДЖОН РОМЕРО СЕ ПОДСТРИГА! НА КОЙ МУ ПУКА ВСЪЩНОСТ ...

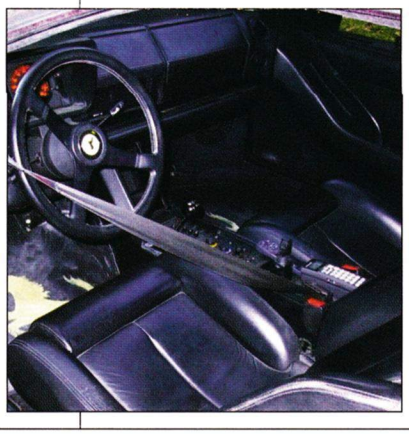
Падналият ангел Ромеро вече е с нов имидж. Огромната му кълрава коса вече я няма, не че това интересува някого. По интересното е, че бившият меч в игралната индустрия очевидно здраво го е закъсал, щом се разделя с жълтото си Ferrari Testarossa. Официалният повод е, че там където той се намира в момента (нейде из дълбините на Тексас), пътищата са разбити и се карата само джипове и камиони, но на нас тия не ни минават. Всеки, който иска да си купи Ферари-то на Ромеро, може да отиде на www.ebay.com, в раздел Коли, Спортни Коли, Ферари и да огледа спецификациите на жълтия звяр. Началната цена на колата е $65 000.

Като стана дума за Ромеро, може би е редно да споменем нещо и за новата му компания и първото й заглавие. Компанията се казва



Monkeystone, а й първата игра бе посрещната с доста голям интерес и получи доста високи оценки. За тези от вас, които в този момент се чудят за коя игра става на въпрос, веднага ще поясним - тя се казва Hyperspace Delivery Boy! и е предназначена аз PocketPC формат. Както сами виждате, прогреса на Ромеро е значителен - тръгна от Doom преди 8-9 години, мина през Daikatana за да стигне до Hyperspace Delivery Boy! Ебати глупака!

Whisper



Icewind Dale 2 през Април?

Virgin Interactive са разпратили Европейският си каталог, в който в графата "Предстоящи заглавия за месец Март" фигурира Icewind Dale 2. Макар и досега нищо да не се е чувало за това заглавие, много е вероятно IW2 скоро да види бял свят. Преди доста време Virgin откупиха права за изработването на нова игра със познатия ни от Baldur's Gate 1 / 2 и Icewind Dale Infinity Engine.

Whisper

ИМЕ НА КЛУБА	ГРАД	АДРЕС	ТЕЛ.	PC	КОНФИГУРАЦИИ	ЦЕНИ	ЕКСТРИ
Club WWW	София	ул. "Черковна" 61, ул. "Оборище" срещу ДСК	088 372638	13	Celeron 400, 64MB Ram, TNT2-32MB, 17" Monitor	1лв Игри, 2лв. И-нет	Direct!
Cyber Zone	София	ул. "Раковски" 149	9866681	15	Duron 950, 256 RAM, GeForce2, 19" Sony	1,3 лв. 5 лв. Нощна	Direct!
Diablo	София	бул. "Христо Ботев" 46	9867471	18	Pentium III 650, 128 RAM, GeForce 32 MB DDR	1,1 лв.	Direct!
Cyber Net	София	кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" 10-12	653755	15	Pentium III 866, 256 RAM, GeForce2 MX 400, 17" Flat	1 лв.	Direct!
Virtus	София	ул. "Хан Аспарух" 53	9864993	40	Duron 800, 256 RAM, GeForce 2 MX,17" LG Flat	0,99 лв. 4лв. Нощна	Direct!
Gigs	София	Студентски град, Бл. 16	9801110	10	Duron 650, 128 RAM, Voodoo , 15" AOC	0,65/1,3 игри 0,9/1,8 инт.	Direct!
Headoff Gaming club	София	ул. "Стефан Караджа" 7Б	9875408	25	Duron 700, 256 RAM, Voodoo 3, 17" Monitor	1,2 лв. 5лв. нощна	Direct!
Inferno	София	Младост 1, търговски център "РЕЯ"	9743891	60	Pentium III 733, 256 RAM, GeForce2GTS, 19" Sony	1 лв.	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Kobo	София	ъгълът на бул. "Дондуков" 39 и ул, "11 август"	9867762	20	Duron 800MHz, 128 RAM, GeForce 2MX, 17" LG	1 лв.	Direct!
Sacrifice	София	кв.Хаджи Димитър ул.Макгахан 63	472023	22	Pentium III 833, 256 RAM GeForce 2MX,17" Flatron	1лв.	Direct!
The X-files	София	Фондови Жилища бл.203	313085	22	Celeron 600, 128MB RAM, GeForce 2, 17" Proview	1,2лв. 4лв/5лв.	Direct!
Home	София	Пазарът на Младост IV срещу „Фантастико"	9746287	35	Athlon 1GHz, 256MB Ram, GeForce 2MX , 19" Sony	1лв. Игра 1,5лв. И-нет	Direct!
VipZone	София	ул. „Кирил и Методи" 27	9813817	11	Athlon 900, 128MB Ram, GeForce 2MX, 19" CTX	1лв.	Direct!
Катания 99	София	жк. "Хаджи Димитър" ул. "Баба Вида" 2	9454642	35	533-850 MHz, 128 RAM, GeForce TNT2, 17" CTX	1 лв. 1,5 лв. VIP	Direct!
Маниак	София	ул. „Будапеща" 68	9831496	18	Duron 750 128RAM Riva TNT2 M64 17" DTK	1лв.	Direct!
Маската Z	София	ул. "Стефан Сарафов" 24	9534129	50	Pentium III 667, 128 RAM, GeForce2, 19" CTX	1 лв. 5 лв. Нощна	Direct!
Матрицата	София	кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" 64	665521	116	Celeron 800, 256 RAM, GeForce 2MX400, 19" CTX	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Матрицата 2	София	ул. Янко Сакъзов" 14А вътрешния двор		90	Athlon 1GHz, 256 RAM, GeForce 2MX400, 19" CTX	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Матрицата 3	София	ул. „Неофит Рилски" 70 до Пицария „Уго 2"	9816592	133	Celeron 850, 256 RAM, GeForce 2 Pro, 19" CTX	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Уго Интернет, нон-стоп
Микрофон и мишка	София	подлеза на бул. "България" и "Несторов"		35	Celeron 533, 64MB Ram 15"/19"Monitors	1 лв.	Direct!
Сан Марино	София	жк. „Люлин" бл.3	257014	50	PIII 700Mhz, 128MB Ram GeForce 2, 19" CTX	1,2 лв. 5 лв.Нощна	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Сан Марино Стара Загора	Стара Загора	под Здравната Каса	9801110	100	PIII 733Mhz, 256MB Ram, Kyro II 64MB, 19" Samsung	1 лв.	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Южен Кръст	София	ул. "Райко Алексиев" 13 зад кино Изток	713761	60	Celeron733, 128MB RAM,TNT 2, MAG 17"FT	1,5лв игри, 5лв Нощна	Direct!
Мрежата	София	подлеза на бул "България" и бул "Гоце Делчев"					
Скалата	София	жк. Лозенец, ул. Крум Попов N55					
Акулата	София	Супера до кино Изток (срещу хотел "Плиска"					
Виртуала	Бургас	ул. „Вардар" No-1 (под ритуалната зала)					
Храма	Бургас	к-с "Меден рудник" до бинго зала "Космос"					
Корубата	Бургас	к-с "Славейков" между блок 59 и 60 до парка					
West	Бургас	в центъра на града					
Пентагона	Плевен	ул. Дойран N77 (бившия ДНА)					

Всички клубове са оборудвани с Pentium 4 1.5GHz 256MB Ram GeForce Titanium 19" Monitors

CPL EUROPE QUALIFYING CENTER

2001 година в ретроспекция

Автор: Whisper

Няма какво да се лъжем - 2001-ва не беше добра година, откъдето и да я погледнем. Полудели талибани едва не предизвикаха трета световна война, някакъв идиот изправи света на нокти, разпращайки антраксни спори насам-натам, безхаберието в нашата политика и икономика продължи със страшна сила, а като капак на всичко Чехия заби последните шест пирона в ковчега на полумъртвото (към този момент) българско самочувствие.

За игралната индустрия годината започна ужасяващо - някои от най-големите геймърски сайтове бяха затворени, почти всички разпространители обявяваха огромни загуби, много компании, сред които изпъкнаха Sierra и Electronic Arts, съкратиха стотици работни места поради "целеви промени". Това, заедно с шумотевицата и повишеното внимание около новите конзоли, накара по-слабоверните да отпишат PC-игрите, а нас - по-коравите копелета - да стиснем зъби в безсилна ярост и безмълвна закана за разплата. И макар че почти цялата година мина под знака на конзолите от ново поколение, PC-геймърите получиха своето отмъщение в края на годината. Само за месеците октомври, ноември и декември на пазара излязоха над 30 първокласни заглавия, които показаха, че PC индустрията не само не агонизира, а напротив - изживява нов Ренесанс. Най-хубавото обаче тепърва предстои и, живот и здраве, 2002-ра година ще го докаже.

А сега, позволете ми да хвърля поглед назад и да отбележа няколко моменти от 2001-ва година, които са се запечатали в съзнанието ми.

Битката с вълните Крел-скелети в Serious Sam: Макар и някои да смятат това заглавие за повърхностно и "плитко", според мен това е най-великото повърхностно и плитко (;-)) заглавие, което съм играл досега. Реверансът към легендарната формула на id Software, позната ни от Doom, достигна своята ескалация пред стените на древна Тива, където вълна след вълна Крел-скелети ме нападаше от всички възможни посоки в продължение на повече от минута. Няма друга такава игра!

Страхът от инсталирането на Pool of Radiance: Многото грехове на Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor не могат да бъдат събрани на няколко страници, но за тоталната безхаберност на това заглавие най-ясно говори фактът, че много хора по света не смееха дори да инсталират играта. По незнайни причини PoR беше пусната на пазара с инсталационна програма, която не разпознаваше промените в текущата инсталационна директория. Ако решите да инсталирате играта в някоя друга папка, а не в предвидената от разработчиците, всички файлове биват запратени в директорията на Windows-а. Което означава, че когато решите да де-инсталирате играта рискувате да съсипете системните си файлове. И тъй като де-инсталацията много бързо следваше инсталацията на играта, логично е, че при повечето хора този проблем съвсем не беше за пренебрегване.

Първите крачки в имението на семейство Ковенант в Undying: Има много велики моменти в тази игра, но май нищо не може да се сравни с началните сцени в имението. Местоположението хълма, огромното входно фоайе, мрачните коридори... чувството за неизбежна заплаха беше навсякъде. Всяка стъпка ме караше да се оглеждам в очакване нещо да се случи. А когато то се случи, изживяването е такова, че не може да се опише с думи.

Осъзнаването на потресаващия факт, че Ан МакКафри е написала много книги: ...и че само две от тях са били превърнати в игри. Предлагам всеки, който реши да лицензира и адаптира някоя друга книга на МакКафри в компютърна игра, да бъде заточен за една година на самотен остров само с едно PC и копия на игрите Anne McCaffrey's Freedom: First Resistance и Anne McCaffrey's DragonRiders: Chronicles of Pern.

Първите 10 часа на Max Payne: Само след три и нещо безкрайно кратки и неусетни години Max Payne в забавен каданс си проправи път на компютърния ни екран. За наше щастие чакането ни бе възнаградено с 10 дълги часа геймплей и липса на безсмислен увлекателен мултиплейър, който да продължи тръпката след наглед безконечния single player.

Най-добра стратегия в реално време

1. Empire Earth

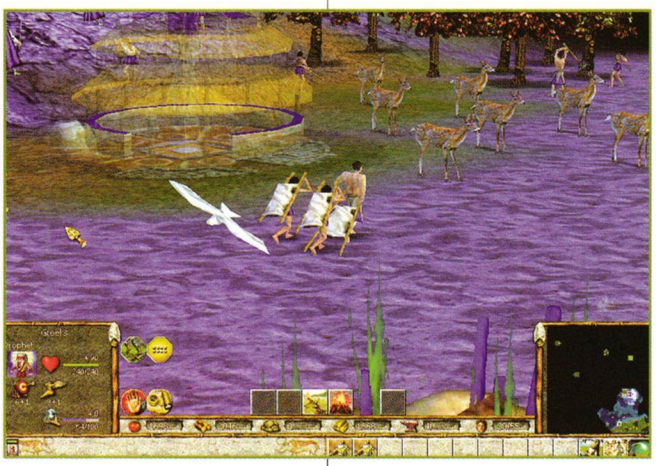
Ако не за друго, Empire Earth може да спечели без проблеми наградата за най-мащабна игра. Над 15 цивилизации, 14 епохи, стотици единици, сгради и ъпгрейди и всичко това - подкрепено от безспорните умения на Рик Гудман (ко-създателя на първия Age of Empires) и тествано за баланс и играемост от най-добрите състезатели на Starcraft и Age в света.

2. Battle Realms

Първата игра на Ед де Кастильо, бащата на Command & Conquer, след безславното му прокуждане от Electronic Arts преди година и нещо, показа, че човекът знае как се правят стратегии. Увлекателна история, четири абсолютно уникални раси, невероятна графика и безпрецедентно внимание към детайлите превърнаха това заглавие в една от най-приятните изненади за годината на стратегическата сцена.

3. Red Alert 2: Yuri's Revenge

С разнообразието си от нови единици, сгради и технологии, както и с промените и подобренията в геймплея, Yuri's Revenge отново върна вярата на играчите, че в Westwood, след многото провали, все още има хляб. Ако някога сте харесвали Command & Conquer или Red Alert, задължително трябва да изиграете Yuri's Revenge.



Победител: Empire Earth. Изборът в никакъв случай не е безапелационен или категоричен. Просто тази игра предлага много повече геймплей, както в single, така и в multiplayer. Всяка една от другите игри можеше да заеме нейното място, но именно поради мащабността и епичността си, както и поради богатия си и изключително разнообразен от тактическо естество геймплей, Empire Earth заслужава короната за "Най-добра стратегия в реално време на 2001-ва".

Най-добър екшън от първо лице

1. Clive Barker's Undying

Великолепна графика, потресаваща музика и атмосфера, каквато имат много малко други игри - това ще ви предложи най-недооценената игра на 2001-ва година. Който е изиграл тази игра, ще разбере преклонението ни пред нея; който не е, нека не се двоуми - на пръсти се броят заглавията, по-стойностни и удовлетворяващи от това. За жалост поради погрешния [illegible] неподходящото врем[illegible] на пускане на играта и нежеланието на масите да пипнат нещо, което няма думите Counter и Strike в заглавието си, света на Undying никога няма да види отново бял свят. Повярвайте ми, ние губим от това.

2. Alien vs. Predator 2

За разлика от предишната игра, AvP2 е наистина жестока. Това заглавие успя по неповторим начин да пресъздаде на компютърния екран динамиката и напрежението на филмите, като ги гарнира с интригуваща история. Без съмнение това е екшънът с най-разнообразен и обширен геймплей за 2001-ва година. Бих дори казал, че в AVP2 се крият три игри в едно, а като добавим към това и уникалния мултиплейър, се получава истински шедьовър в жанра.

3. Return to Castle Wolfenstein

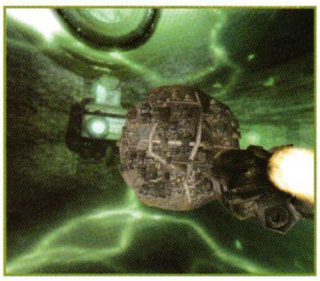
Може би най-очакваното заглавие за миналата година се оказа толкова добро, че чак изненада и нас. Абсолютно размазващата графика, невероятният дизайн на нивата, безупречният (макар и на места повтарящ се) геймплей, и специфичната щипка окултизъм за вкус бяха забъркани в експлозивен коктейл, който хвърли във възторг играчите по цял свят. Само за няколкото кратки месеца на пазара RTCW надхвърли 1 милион продажби, което не се бе случвало с игра от жанра от Half-Life насам. Едва ли е възможно да има над 1 милион балъци.

Победител: Return to Castle Wolfenstein. И тук конкуренцията бе жестока, но Wolfenstein някакси просто изпъкна над останалите заглавия - както със силната си солова игра, така и с абсолютно фантастичния си мултиплейър, останала почти незабелязан у нас. Тук трябва да спомена, че като цяло 2001-ва година мина под знака на first-person екшъните - почти всички игри от жанра бяха доста над средното ниво и носеха по нещо ново и запомнящо се. Макар и да не намериха място в нашата класация, трябва да изтъкнем две други невероятни игри, които заслужават специално внимание - Operation Flashpoint и Serious Sam. Първата заради комплексния си геймплей и огромния игрален свят, а втората за първичния си заряд и несъмнено най-мащабните битки в игра от този тип до днес.

Най-добра ролева игра

1. Arcanum: Of Steamworks and Magic Obscura

"Огромна", "епична", "уникална" - това са само някои от суперлативите, които ще чуете за тази игра. Всичко, от което се нуждае една велика ролева игра, е в изобилие тук - като тръгнем от практически безкрайните пътища за развитие на персонажите, минем през огромния и детайлен игрален свят и великолепно реализираната игрална концепция за противовеса между технология и магия, и стигнем до абсолютно завладяващата история. Като добавим тук и отдадеността на разработчиците от Troika Games на своето заглавие, изразена под формата на допълнителни модули и места от игралния свят, достъпни безплатно за сваляне от Интернет, и имаме една игра, която е на практика с неизчерпаем геймплей.



2. Anachronox

Едва ли можеше да има по-хубав край на митичните Ion Storm от Anachronox. За последните няколко години няма игра, която по толкова тънък и елегантен начин да обедини в себе си великолепна фабула, увлекателен геймплей, запомнящи се и трудно забравящи се персонажи и огромно количество свеж хумор и ирония. От първите няколко минути до самия край на Anachronox ще се чувствате като главно действащо лице във филм, който не искате никога да свършва. Жалко, че по всяка вероятност никога няма да можем да се потопим повторно във фантастичната вселена на Anachronox.

3. Wizardry 8

Една от най-старите и почитани ролеви поредици стигна своята кулминация през 2001-ва година. Започналата преди близо двадесет години сага завърши легендарното си съществуване по най-добрия възможен начин. Въпреки непрестанните перипетии около разработката на играта и почти четиригодишното и отлагане, Wizardry 8 предложи на почитателите си пленителен геймплей и невероятно мащабен и увлекателен игрален свят, а дори успя да поднесе всичко това с неочаквано добра, макар и малко застаряваща, графика.

Победител: Тук вече наистина е трудно да се излъчи явен победител. Всяка една от изброените игри има своите изключително достойнства и би било неправда към която и да е от тях тя да бъде пренебрегната. За нас тези три заглавия съдържат в себе си цялата есенция и обаяние на ролевите игри. Трябва да se отбележат още две заглавия, които заслужават голямо внимание - Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal и невероятното продължение на Diablo 2 - Lord of Destruction. Те в никакъв случай не са по-лоши от номинираните и са задължителни за всеки сериозен фен на ролевите игри.

Whisper

Най-добра спортна игра

1. NHL 2002

Това безспорно е най-добрата спортна игра за изминалата година. За графиката, звука, интерфейса, атмосферата и геймплея няма какво да коментираме - просто най-добрите до момента. Единственият показател, по който може да се развива NHL серията на EA Sports, е изкуствения интелект. Което важи и за всички спортни и неспортни игри.

2. FIFA 2002

Казаното за NHL 2002, важи в пълна степен и тук. Единственият показател, по който FIFA 2002 все още отстъпва на своя опонент, е недотам изчистения геймплей. Откакто футболната серия видя бял свят та до наши дни, пичовете от EA Sports все още нямат завършена концепция на управлението на виртуалните играчи. Проблемите са главно в две насоки - как да се изпълняват финтовете и пасовете в перспектива. Но да почакаме ще дойде и FIFA 2003...

3. Tennis Masters

Тази игра е на това място по две причини. Първо - защото не ми се ще да слагам още една игра на EA Sports и второ - защото виртуалният тенис е едно от любимите ми занимания. А при липсата на каквито и да е заглавия от подобен род, Tennis Masters определено си заслужава.

Най-добър рейсър

1. Colin McRae Rally 2

Дългоочакваната игра на Codemastrers безспорно е най-добрият рейсър за 2001 година. Изградена изцяло върху отличния физически модел, приложен още в първото издание на играта, Colin McRae Rally 2 кара геймъра да усети реализъм от най-висока степен. Като прибавим перфектнита визия и звук, се получава едно заглавие, което ще бъде еталон за подобен род игра още дълго време.

2. F1 2001

Ето и една игра, която отбеляза огромен скок спрямо миналогодишната си версия и спокойно може да кандидатства за приза рейсър на годината. Екипът на EA Sports, разработващ това заглавие, явно си е взел поука от допуснатите грешки и тази година на пазара излезе една добре изпипана игра с много добър физически модел, красива графика и поносими системни изисквания. Миналогодишния лиценз на всички състезатели, болиди и писти също даде известна преднина на F1 2001 пред опонентите й.

3. Rally Trophy

И накрая една от най-приятните изненади в света на компютърните игри за миналата година. От Rally Trophy почти никой не очакваше нещо особено, а то - какво излезе.

Прекрасна графика, уникална физика на коли от 50-те до 70-те години, различаващи се една от друга в голяма степен. Единственият недостатък на играта е нейната прекалена трудност и фактът, че на практика не може да се играе с джойстик.

uRKO

Най-добър екшън от трето лице

1. Soul Reaver 2

Най-добрият търд пърсън за 2001 година се появи в самия й край, сякаш за да даде последния и изключително важен тласък, завъртащ часовника отвъд границите на дванадесетия час, да разкъса пожълтелите страници на календара, разкривайки цифрите 2002. В унисон с историята от самата игра SR2 се превърна във връзката между миналото, настоящето и бъдещето на екшън/адвенчърите и гордо приседна на крайно нестабилния трон на жанра, превръщайки се за неопределено време в основната мерна единица, според която ще се определя качеството на идните наследници на кака ти Лара (основоположничка на въпросния жанр, независимо дали я харесваш или не). Подобно на миналогодишния победител (който нямаше честта да бъде описан в подобна класация) - American McGee's Alice - SR2 демонстрира перфектен баланс между форма и съдържание, съчетавайки изумително добра графика с една от най-добрите истории (при това не само игрални!) за отминалата година и почти съвършен геймплей. Това е игра, която просто трябва да имаш в колекцията си, освен, ако се наричаш геймър само защото цъкаш Snake на нокията си.

2. Severance: Blade Of Darkness

Кръв. Кръв убиваща блясъка на стоманените остриета, кръв, оцветяваща плътта с тъмно червения цвят на падението, кръв бележеща пътя към славата. Severance е играта, която категорич показа, че границата между доброто и злото, между черното и бялото е червена. Най-бруталният търд пърсън на годината, който по съвместителство се води и една от най-кървавите игри на всички времена дойде от офисите на никому неизвестните пичове от Codemasters и изведе агресията и вечното като самото фентъзи удоволствие от досега на стоманата с плът до нови висоти. Подкрепен от графичен енджин, който си остава абсолютно недостижим що се отнася до динамично осветление и водни повърхности и уникален геймплей, носещ по нещичко от едва ли не всички игрални жанрове (action, adventure, RPG, arcade), Blade Of Darkness посича конкуренцията с лекотата, с която едноименният меч кълца оркската гмеж. Сега си мисля, че ако тази игра беше подкрепена със сценарий подобен на този от Soul Reaver това би бил на само най-добият търд пърсън на годината, но и една от най-великите игри на всички времена. За добро или зло обаче слабоумната история съ-

ворена от авторите му го оставя на второ място в годишната ни класация.

3. Max Payne

Цели три години след като Матрицата на братя Уашовски окончателно извади хонкконгските екшъни от дебрите на ъндърграунда и ги превърна в една от комерсиалните икони на новото време, игралната индустрия лансира адекватен продукт за феновете на убийствата на забавен кадър и Джон Ву, в частност. Max Payne си има практически всичко, за което въпросните биха могли да мечтаят. Стилна, мрачна и изтъкана от ирония история, главен герой, принуден да премине далеч отвъд границите на закона, проблеми, които се разрешават единствено с олово, стотици трупове, развяни от вятъра черни кожени дрехи и съвършена употреба на прословутия bullet time ефект. Отрочето на Remedy е единственият търд пърсън към днешна дата, в който почти всяка престрелка напомня за бавен и зловещ танц, в който противниците и куршумите им плуват из океана на забавилото хода си време под акомпанимента на пулсиращите им - често за последно - сърца. Max Payne е най-адекватният не-фентъзи търд пърсън към днешна дата и е една от малкото игри, използваща по толкова качествен начин кинематографични прийоми. Чакаме втората серия.

Snake

Най-добрите симулатори

През 2001-ва година излязоха много симулатори от всички категории - реалистични, аркадни, фантастични... Не всички обаче са еднакво добри, и начинът да отсеем посредствените от изключителните е времето. Сега ще кажа по няколко думи за симулаторите от изминалите 12 месеца, които са ми оставили най-запомнящи се впечатления.

X-Plane

На фона на останалите игри, които се стремят към реализъм при пресъздаването на летящи машини, X-Plane като че ли остава в ролята на беден роднина. Не толкоз[illegible]ран, колкото да рече[illegible] дете на така известни[illegible] както Microsoft Flight Simulator 2001 той сякаш губи сравнение[illegible] твениците си в повечето области. Невзрачна графика, остарял интерфейс, неизвестни производители... Обаче зад непривлекателната му фасада се крие цяло съкровище за любителите на виртуалните полети. Огромно е богатството от симулирани летателни апарати - от безмоторници през бизнес джетове до совалки и марсиански самолети. Релефът и метеорологичните условия, при който може да се лети, също са прекрасно пресъздадени. Освен това, в направата на играта се усеща дух на истинност, на внимание към подробностите, и на стремеж да се предаде точно атмосферата на авиацията - нещо, което сякаш липсва на по-претенциозните и известни реалистични симулатори напоследък.

Crimson Skies

Това, което се изплъзваше на Microsoft в по-известните им въздушни симулатори (Flight Simulator и Combat Flight Simulator) - убедителната атмосфера и увлекателният геймплей - далеч не е дефицитно в играта им Crimson Skies. Направена не с идеята за реалистична симулация, а за стремителен екшън, тя успява да пресъздаде на екрана на монитора един романтичен свят на въздушни бандити и полицаи, със съкровища, интриги и красиви жени, изпаднали в беда. С леко намигане тя успява да ни развлече, като при това ни показва, че благородството не винаги е на страната на закона.

Echelon

Сред фантастичните симулатори, който играх тази година, най-много ме впечатли Echelon. Макар при този род игри трудно да може да се обсъжда "реалистичността", все пак те оставят някакво впечатление за това доколко убедително е представена механиката на полетите в тях. Echelon явно е правен със стремеж към истинност в това отношение. Това е съчетано с прекрасна графика, необичайно мащабни и сложни (като степен на трудност и като направа) мисии, и много завладяваща атмосфера. Правен от руснаци, можете да го намерите преведен на български език, което само добавя към превлекателността на това прекрасно заглавие.

IL-2 Sturmovik

Най-добрият симулатор на 2001-ва година обаче излезе в края й, и затова преглед за него можете да прочетете в настоящия брой на списанието. Няма да се впускам в пространни разяснения с какво Il-2 превъзхожда останалите игри в жанра не само от тази година, а правени въобще някога. Графиката и оформлението са едната страна на нещата. Другата обаче са атмосферата, идеално намереният баланс между реалистичност и увлекателност, историческата точност, и духът на военната авиация, който е просмукан в играта от началото до края. Браво на руснаците, че за коледа ни зарадваха с такава чудесна игра!

Alex III

Най-добрите походови стратегии

2001 година определено не беше годината на походовите стратегии. Не излязоха нито Master of Orion III, нито Disciples II, нито Heroes IV. Де факто, в момента мога да се сетя точно за две заглавия, които могат да бъдат отличени

1. Sid Meier's Civilization III

Най-новото творение на Sid Meier's не може да се нарече перфектно (например върнат е безумния генератор на случайни числа при битка), но притежава силното присъствие на Civilization I, както и немалка част от пристрастяващата му сила. В Civilization III много от елементите в играта са доразвити и ошлайфани. В играта видяхме и най-добрият модул за дипломация в походовите стратегии.

2. Etherlords

Блестяща графика съчетана с добре омесената амалгама от елементите на Heroes of Might & Magic поредицата и играта с карти Magic: The Gathering се оказа печеливш ход за Nival Interactive. Etherlords може би няма да постигне успеха на HMM III, но си остава едно от заглавията, които блестяха на небосвода на развлекателната индустрия през миналата година. Битките в играта, които са успешно копирани от системата Magic: The Gathering ни осигуриха часове забава в мултиплеър режим.

<u>Победител</u>: Ehterlords. От тази игра лъха на индивидуалност, която отдавна не бях срещал. Брутални анимации на животните, грандиозни ефекти, разнообразни магии и стратегическата дълбочина в битките и движението по картата са основните стълбове, които направиха Etherlords мой личен фаворит сред походовите стратегии, излезли през 2001г.

Groover

ИЗЖИВЕЙ МАГИЯТА

Вълшебна чаша
40 точки

Билет за филма
35 точки

оригинален плакат
30 точки

2л. бутилка Coca-Cola
25 точки

Събирайте цели етикети на бутилки от 0.5л, 1л, 1.5л и 2л, носещи точки от промоцията ИЗЖИВЕЙ МАГИЯТА и спечелете една от хилядите награди. Получете своя подарък в клубовете на АЛЕКСАНДРА ВИДЕО клуб и киносалоните, носещи специалния знак:

Разменете 35 точки от промоционните етикети за билет за филма „Хари Потър и философският камък" сега!

За допълнителна информация четете официалните правила на кампанията в пресата или позвънете на телефон: 0800 - 12345. Количеството на наградите е ограничено. Краен срок за получаване на наградите: 31.03.2002 г. Всички участници приемат официалните правила на кампанията.

„Coca-Cola" и дизайнът на контурната бутилка са запазена марка на The Coca-Cola Company. Хари Потър, героите, имената и всички символи и знаци, свързани с тях, са запазена марка на WARNER BROS ©2001 WARNER BROS.

График на прожекциите

град	от дата	град	от дата
София	15.02.2002	Ямбол	05.04.2002
Пловдив	15.02.2002	Враца	05.04.2002
Варна	01.03.2002	Сандански	05.04.2002
Стара Загора	01.03.2002	Свищов	05.04.2002
Благоевград	08.03.2002	Кърджали	12.04.2002
Димитровград	15.03.2002	Монтана	12.04.2002
Русе	22.03.2002	Шумен	12.04.2002
Габрово	22.03.2002	Сливен	12.04.2002
Хасково	22.03.2002	Свиленград	12.04.2002
Пазарджик	22.03.2002	Казанлък	12.04.2002
Велико Търново	22.03.2002	Гоце Делчев	12.04.2002
Кюстендил	22.03.2002	Силистра	19.04.2002
Бургас	29.03.2002	Карлово	19.04.2002
Плевен	29.03.2002	Нова Загора	19.04.2002
Перник	29.03.2002	Асеновград	19.04.2002
Добрич	05.04.2002		

Coca-Cola

Coca-Cola
ТЕЛЕФОН НА ПОТРЕБИТЕЛЯ
0800-12345
на цената на един градски разговор от цялата страна

- Производител: 2015
- Разпространител: EA Games
- Интернет: www.ea.com
- Минимални изисквания: Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D Video
- Жанр: Екшън от първо лице

Medal of Honor
Allied Assault

Автор: Freeman

"...Да не искате да живеете вечно?", беше попитал войниците един култов сержант в една култова книга. Без да съм култов ви питам същото - Medal of Honor е пред вас! Какво чакате?

Има събития в историята на човешката раса, които хората са свикнали да наричат епохални. Крайъгълни камъни, около които пътят към бъдещето се огъва и сменя посоката си. Катаклизми, след които съвременниците, потомците, светът вече не са същите.

События, плод на най-разрушителната и същевременно съзидателна сила в познатата Вселена - човешка природа. Защото Човекът е висше създание! Висше! И в доброто, и в злото; и в мъдростта, и в безумието, "Създание от светлина и мрак" - мерещо ръст с Бог в светостта и с Дявола в грехопадението - това е, което го прави велик и жалък, победител и пораженец, гений и безумец.

Втората Световна Война - най-грандиозният сблъсък, най-величавото противопоставяне, епопея на катастрофалността и сътворението - смайваща картина на противоречивата природа на Хомо Сапиенса. Катализатор за най-низки страсти и най-висши идеали. Апотеоз на крайните стойности в човешката същност - нищо друго не е принизявало и издигнало така Човека.

След неизброимото количество книги и филми за нея едва ли мога да кажа още нещо. Няма и да се опитвам. И ако, четейки някоя книга или гледайки филм, мнозина от нас неведнъж са усещали тръпките на съпричастността, полазващи като миниатюрни енергийни змийчета по цялото ни тяло, каращи кожата да настръхне, а мозъкът ни да се гърчи в усилието си да смели несмеляемите внушения и събития от случващото се по страниците или на екрана, то до днес не бях срещал игра, която действително да предаде и нищожна част от атмосферата на една ИСТИНСКА, случила се вече война.

Е, приятели - Medal of Honor.

Да ви представя играта, в която войната е натикана зад стъклото на монитора!

Най-добрата игра за Втората Световна Война към днешна дата. В никакъв случай не най-добрия шутър, но може би шутърът с най-ярко изявена самоличност, появявал се от две години насам. След успеха на серията шутъри на ID Software и подобните на тях клонинги (Sin, Half-Life, Blood, Requiem, RTW...), бях малко изненадан (в началото и разочарован) да се натъкна на заглавие, което не следва изпитаните рецепти от времето на Quake 1. Като прибавим към това пристрастността ми към споменатия вече тип екшъни, е странно точно аз да съм човекът, който ще каже (или по-скоро ще признае), че игра като Medal of Honor го е впечатлила до степен да преразгледа ценностната си система. Какво имам предвид, казвайки това, ще разберете по-надолу, а сега малко

ИСТОРИЯ

Каквато на практика липсва. В МОН тя се свежда до едно доста семпло и безлично интро, в което се запознаваме с нашето момче - един от първите американски командоси, успял след серия трудни, но успешни (в по-голямата си част диверсионни) мисии да се сдобие с отличията на честта. Това, което трябва да направим в играта, след като преодолеем задължителната обучаваща "мисия", е да минем по стъпките му и да изпълним всичко онова, направило го герой, но разбира се - всеки по свой-собствен начин.

Както обикновено, задачите ни ще ни пренасят през времето и пространството, за да се окажем на различни места, по различно време и при различни обстоятелства. Но винаги... - сеейки смърт!

Защото сме войници и смъртта е нашият занаят.

Любовницата с много лица -

трънеща в очакване, изострила сетива в готовност да полети с оловна кръвожадност, свирепа за плът, заключена и дебнеща зад последния натиск на пръста, зад последния милиметър, зад онзи заветен звук от преодолелия последното съпротивление спусък Смърт.

Добрата стара познайница.

И единственото, което трябва да сторите, е да й позволите да се вмъкне в сърцата ви и да обсеби мислите и сетивата ви. Да я приласкаете в черните си души и после да я раздадете - от дулото на танка или цевта на тежката картечница на военния джип. Нека жъне на воля - огнена и жежка, а смехът й ще отеква в чаткащото стакато на автомата. Дайте хоризонт на търсещия й глад - притихнала и вперила взор през оптичния прицел на снайпера - хладна, прецизна, безчувствена, безпощадна…

Раздерете дрехите й, разкъсайте тялото й и хвърлете парченцата в лицата на враговете си. О, да, оставете я да се мултиплицира, нека се взриви в собствената си ярост - на дъртата мръсница ще й хареса, познавам я добре и ви казвам - хищният й профил ще е гравиран върху всяка осколка на избухващата граната.

Мда, Смъртта е моят занаят! Отново!

И, Господи - ако знаете как ми харесва това.

ПТИЦИТЕ УМИРАТ САМИ

И не само те. Едноименната книга започва с кратко разказче за едно птиче, което - когато почувства, че е настъпил мигът - избира най-острия шип в клоните на някое бодливо дръвче, притиска се към него и докато животът му изтича самотно сред трните, изпява най-прекрасната си песен. Може би защото му е последната? Или пък тук се таи някакъв по-дълбок смисъл? Това е нещо, което всеки решава сам за себе си, защото всъщност никой не знае защо птиците решават да умрат сами. Осъзнавам, че мястото на тази историйка не е тук, а и в контекста на книгата скритата в нея символика навява съвсем други размисли, но - така разказана - тя навежда на идеята за саможертва в името на нещо. В конкретния случай - в името на красотата, в общия - в името на нещо свято.

Давам си сметка как звучат тези изречения в днешната действителност, но, колкото и да не им се вярва на мнозина, преди време нещата са стояли иначе - тази идея е била близка до сърцата на хората. Особено в годините на война. Освен това ако трябва да се отклоня за още съвсем кратичко… - човеците също умират сами. Смъртта е като специално поръчана в закрито сепаре стриптизьорка и когато дойде при някого, винаги е за лична употреба (макар според Пратчет да съществуват и изключения). Независимо от обстоятелствата, ние си отиваме самотни от този свят и никой не може да сподели мига с нас и да ни последва след него.

Но да оставим това. Думата ми беше за саможертвата, за готовността да дадеш всичко от себе си и дори да загинеш в името на една кауза. Виждате ли, има съществена разлика между това смъртта да те срещне на улицата и на война. Във втория случай ти просто си там заради това - да твориш смърт или да бъдеш застигнат от нея. Приел си тази мисъл, живееш с нея и неусетно се подчиняваш на идеала, заради който воюваш. Неизбежно е - все с нещо трябва да оправдаеш действията си пред самия себе си, все нещо трябва да крепи душата ти и да й посочва пътя във влудяващата вселена на угризенията. И после той - идеалът - става всичко. В това число и смисъл на съществуването ти.

Ето точно ТОВА чувство го има в тази игра!

Чувството, че си там! И че знаеш защо си там. Че си част от едно цяло. От една идея! Че действително нещо ЗАВИСИ от теб.

Това е огромната разлика между Medal of Honor и многото останали екшъни. В нея има достоверност. Реалистичност. И невероятен потенциал за съпреживяване. Ако имаше и силна история, внушението щеше да е тотално. Но и така играта е смазваща на моменти.

Подозирам, че мисията, представяща ни десанта в Омаха Бийч от Юни 1994, ще се превърне в еталон за всеки бъдещ game-action, опитващ се да пресъздаде подобна картина.

МИЗАНСЦЕНА:

Стол, бюро, компютър, клавиатура, мишка, монитор, бира, пепелник с фасове, моя милост с цигара в

www.workshop.netbg.com

уста и присвити заради дима, насълзени очи...

Гадната озъбена муцуна на шибаната война наднича от екрана, лепкавите пипала на грозната й аура плъзват в тялото ми и ме придърпват вътре. И грохотът на разтърсващите повърхността експлозии изнасилва грубо девствения ми слух, пълзящите пътечки на картечните откоси пищят и търсят плът, следват ме, свистят рикошети, викове на болка се смесват с ужасяващата канонада, крясъци и заповеди, притичват хора, хаос..., "ТУП" - така характерният звук от съприкосновението на разкъсал дрехите куршум и човешко тяло, някой се срутва до мен, светът се движи... С прибежки от укритие на укритие се опитвам да правя същото. Заедно с братята си по оръжие. Право срещу смъртта! СРЕЩУ! Е за т'ва ви говоря. И няма място за отстъпление, не съществува друг път. Иска ми се да избягам. По възможност в обратната посока или още по-добре - да се изпаря, да ме няма ТАМ...

аа..."

Хе-хе! Майтапче. Всъщност седях вътре, добрал се най-после до някакво укритие само на "4 кръв", седях си и чаках останалите да свършат работата. Но понеже съм малко глупав и стоплям бавно, мина бая време преди да забележа нежеланието на останалите пичове да се придвижват напред, ако аз самият не го правя. Ами естествено, по дя-

Ядец, братче - няма бягане, няма мърдане, трябва да се играе, статия трябва да се пише. Ей в този момент много ви намразих - всичките дето сега четете.

И седя си, значи, вътре - във вихъра на лудницата и се чудя:

"За какво е всичко това, не може ли просто да бъдем приятели? Какво от това, че говорът ви звучи като мачкане на стоманени стружки и чакъл? Какво от това, че мутрите ви са толкоз бозаво безлични, че приличате на плужеци? Какво от това, че сте кретени, а аз съм толкоз съвършено прекрасен?... Всичко ще ви простя, само не ме стреляйте повечеееееееееееее... Уааааа-волите - нали аз съм героят. Някак близко е до ума, че ми е отредена главната роля в тази операция. Само че, колко близко можеш да застанеш до нещо дето го няма? Няма да ви разказвам повече. След трийсетина преигравания, в които разбрах, че в мой интерес е да се отнеса към случващото се на екрана като към жива реалност, успях да сборя мисията. Спокойно мога да твърдя, че тя е най-уникалното ми изживяване от подобен род до ден днешен. Изстиска уменията и рефлексите ми, изненадваше ме с ново предизвикателство всеки път, когато си помислях "Ех, сега вече край, изпълних си задачката", караше ме да нивелирам на ръба на възможностите си, но знаете ли - когато всичко наистина свърши, за един много, ама много кратичък миг се почувствах герой. Защото всичко зависеше от мен, а аз успях да се справя. И когато погледнах отгоре нахлуването на нашите войски - от картечарския бункер на вече мъртвите нацисти - в душата ми се плъзна топлина. Бледо подобие на чувството, което би изпитал един истински герой, но все пак...

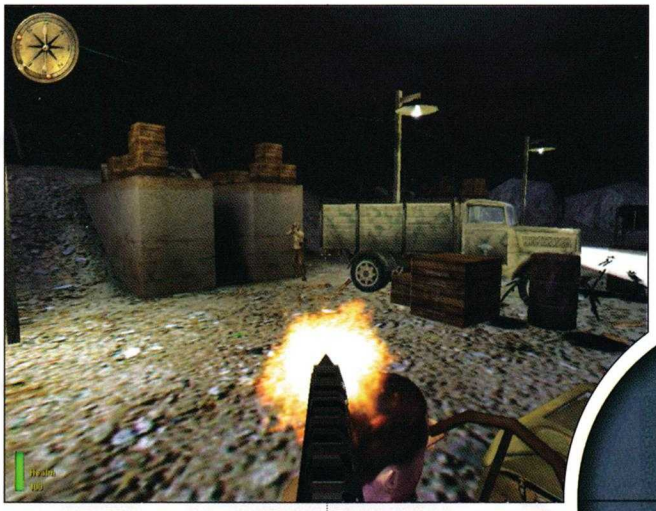
Тези, които са гледали "Спасяването на редник Райън", разправят, че мисията брилянтно пресъздава части от филма, дори се говори, че специално за нея, като консултант, е участвал и Спилбърг. Но както и да е постигнат, резултатът е великолепен.

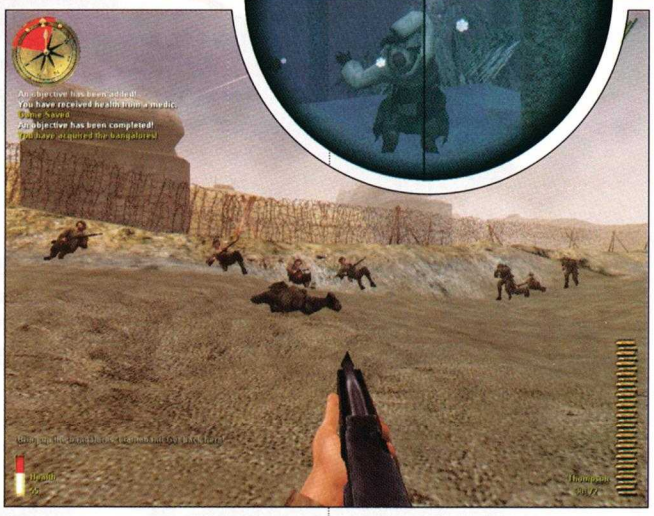
ТУК ТРЯБВА ДА ИМА ПОДЗАГЛАВИЕ... АМА НЯМА!

Гореописаната мисия няма да е единствената, в която ще ви се на-

ложи да работите в екип. В много от премеждията си ще имате подкрепата на управлявани от компютъра другари. Адекватността, с която те реагират и се справят с част от обещите ви "спънки", ще ви накара да ги чувствате близки. Дали защото интерпретира една наистина съществувала действителност и това оказва общо влияние върху възприемането на играта или просто защото тя е създадена от кадърен екип, налучкал някаква много тъничка подробност или магическа рецепта, но в никой друг екшън не съм се чувствал дотолкова ангажиран с благополучието на спътниците си. Как да ви кажа - това е като да четете Workshop-а и някое друго списание. И в двете се третира една и съща тематика, говори се за едно и също, само дето в първото има и нещо друго - има чувство, емоция!

Към общото усещане за съпричастност влияние оказва и непознатата до момента степен на реалистичност. Едва ли някой се заблуждава - пълна реалистичност не може да има, никоя игра не е в състояние да пресъздаде и нищожна част от живота, но все пак е добре физичният модел да се приближава към действителността в някакви приемливи граници. Значи тук безумното търчане по нивото го няма. Придвижвате се бавничко. Гигантските скокове и "засилки" също липсват, динамиката от гледна точка на скорост и светкавична смяна на ситуацията е далеч от Куейковете и дори от Soldier of Fortune. Но пък играта изобщо не е Delta Force. Тя е много повече екшън, отколкото залягане. Изненади, разбира се, съществуват - като например немските овчарки, притежаващи досадния навик да се оказват съвсем изневиделица виснали на задника ви когато сте със "зуумнат" снайпер и не можете да смените бързо оръжието. Просто нещата изглеждат така, като че ли е възможно да са такива или да се случат реално. В Medal of Honor ня-





ма и грам залитане в посока на оригиналност или нестандартност (както беше във фантасмагоричния RTCW). Да вземем например скока - извършва се точно както става и на практика - първо приклякате, за да можете да се оттласнете, после отскачате и при приземяването отново приклякате леко. 'Ми него го има само защото е логично човек да може да подскача. Не е логично, обаче, един войник да може да се изживява като топче за пинг-понг в пълна бойна екипировка. Затова тук няма и да може - реално скоковете не играят роля в геймплея и подскачането, освен че е тромаво, няма и смисъл. Не е логично и някой да те гръмне, а ти - все едно, че не е станало нищо - да му отвърнеш на мига. Логичното е, когато те тресне куршума и болката угаси за миг светлината в зениците ти, когато нервите пищят в агония и пращат безумието си в мозъка, да изпаднеш в шок. Може да продължи само миг, но го има. Ако после яростта, окрилваща куража ти да се изпикаеш в самото лице на Господа, заради чийто капризи червата ти сега капят по пода, или страхът, или инстинктът, или волята… каквото и да е там - те изправи на крака, тогава може да си в състояние да се правиш на мъж. В МОН точно този аспект е реализиран прекрасно. Всеки точен изстрел, ако не е смъртоносен, води до моментна загуба на ориентация. Това позволява, изправяйки се срещу повече от един противник, да се справите със ситуацията, разстрелвайки набързо всички и докато те бавно се съвземат да ги довършите един по един. Естествено, за да имате изобщо някакъв шанс срещу многобройния противник, това неприятно състояние на вас ви е спестено. Като си говорим за компромисите с реализма нека спомена и вечния парадокс - носенето на десетина оръжия накуп и прилежащите им няколко десетки кила амуниции. Той показва рогата си и тук, но е нищожен. През по-голямата част от времето ще мъкнете не повече от 4 оръжия, а понякога и - съвсем в рамките на нормалното - стандартните 3 (пистолет, гранати, автомат - има 3-4 вида автомати). Оръжията не са много, но липсата на разнообразен арсенал не се забелязва и не дразни - към вече споменатите ще добавя снайпера, една автоматична пушка (само в мисиите, когато нямате снайпер), гранатомет. И с това, май, списъкът приключва. Всички са разкошно пресъздадени - от точността, през разсейката, степента на поражение, отката, скорострелността, та чак до времето за презареждане - всичко ми изглежда съвсем автентично.

Но аз не съм специалист, не претендирам да съм точен в становището си. Претендирам обаче, когато двама или трима се точат в индианска нишка насреща ми, да мога с достатъчно мощно пушкало да ги освиткам всичките с един куршум. И явно не съм единственият с такива претенции - радвам се, че и екипът, работил по играта ги е имал същите. Колко пъти съм дебнал подобно стечение на обстоятелствата, само и само да си направя кефа и да натръшкам гадините с един изстрел! А ако се случеше да съм със снайпера и успея да ги мерна право в кофите, начинът, по който се свличат почти едновременно ме възбуждаше кажи-речи еротично.

Е, айде сега - извращение. Кво толкоз казах, бре, кво сте ма зяпнали? Няма да ви разкажа в такъв случай за експириънса си с двугърбата камила в зоопарка? А? Ама вие и не щете!? Наистина!?! Сериозно!!! Добре, както кажете - продължаваме по-нататък тогава…

Безспорният ми фаворит сред играчките за смърт се оказа "Томпсън"-а, но с изненада открих, че съм и доста добър "залегач", а снайперчето "Спрингфилд" направо ми се "лепи" на ръчичките (с уговорката, че в пусията все пак Whisper няма равен, така си е - някои хора просто не са създадени за качествен екшън, но пък опре ли до търпение и чакане на "гюме" могат да сложат в малкото си джобче и спящата красавица). Към това бих могъл да вмъкна и дребния факт, че - по подобие на Red Faction - и тук можете да се инсталирате зад някоя тежка картечница (намират се такива из почти всяко ниво) или зад подобна, качена върху джипа и докато кесите зад укритието или препускате с ръмжене по равни и неравни пътища, да призовете адските орди на пир с душите на натегачите, вмъкнали се с лоши помисли в полезрението ви. С други думи:

"О, неразумний юроде, поради що се не посрами да ми застанеш на мерника?!"

Голям купон цари и зад дулото на танка. Чувството за мощ е опиняващо. Немският "Тигър" направо изтърбушва сградите по пътя си. Чудовище!

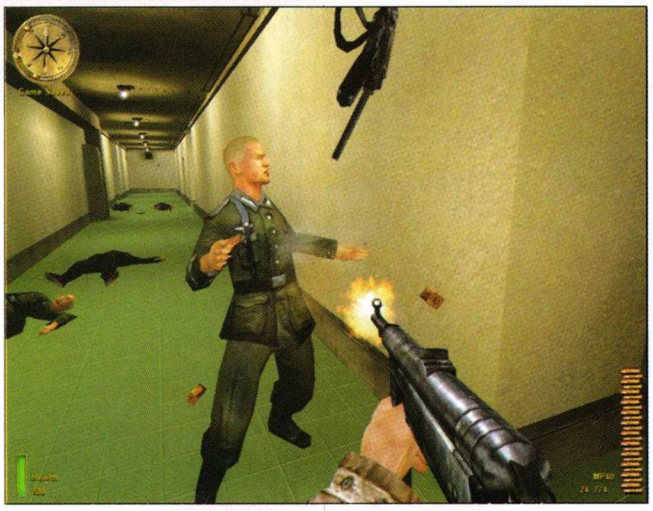
Като казвам "изтърбушва" обаче, се сещам за интерактивността (за незапознатите - възможността за взаимодействие с околната среда) в играта. В това отношение Medal of Honor направо ни връща в зората на времето. Тук тя е на първобитно ниво, иначе казано - интерактивността е хванала посока обратна, на тази, по която е вървял геймплея. При това така бързо е отпрашила, та докато бъде завършена играта тя е успяла да я пресрещне на няколко пъти, придобивайки силно отрицателни стойности. Е, прекалявам - признавам си, но мисълта за всеки недостатък, който лесно би могъл да бъде отстранен винаги ме е карала да ставам саркастичен. Не се сещам с какво друго да свържа термина "интерактивност" в МОН, освен с отварянето на врати и с огромната екстра да си "взаимодействате" с някакви ръчки и лостове

www.workshop.netbg.com

(хи-хи-хи), които услужливо ви присветват в червено, подканвайки ви да го направите. И как да не го направи човек, как да не запее?

"... Не, не спирай да го правиш, скъпи. Не, не спирам да го правя, скъпа..."

Всъщност за малко да ви излъжа - има някои сандъци с характерен цветови оттенък и варели с бензин (ще се научите да ги различавате), които могат да бъдат разрушени, респективно - взривени. Което е гот, предвид факта, че ако фашистката гад случайно реши да използва някой от споменатите предмети за прикритие, в първия случай ще оставите гнидата без обект, зад който да се спотайва, а във втория просто няма да оставите нищо.



Това пък ме навежда на мисълта за наличието на зони на поражение. Разбира се най-добрата зона на поражение си остава варела с бензин, но все пак и изстрелът в главата върши същата работа, макар и не така атрактивно. Иначе, когато нараните някого в крака, да речем, той започва да куца. Симулант! Пускате му още един куршум в гърба, докато се опитва да избяга и приключвате с проблема.

Докато сме на темата за пораженията е редно да спомена, че брони или каквито и да е други части от екипировка липсват. А пък - вижте как само се навързват понякога нещата - като стана дума за липси, се сещам, че няма разни секретни местенца или подобни смешни екстри. И това не дразни. Разбирате ли - реализмът на играта е завладяващ, броните и всичко друго, което не принадлежи на действителността просто биха отнели от него. За сметка на това в част от мисиите ще се дегизирате като нацист, за да се доберете до определени локации. Честно казано не пробвах да си проправя път с бой, но имам подозрения, че бе напълно възможно да изпълня задачите си и без да се правя на шваба. Голяма част от останалите мисии в играта са свързани с инфилтриране в разни немски бази, които впрочем са пресъздадени много достоверно - това по принцип важи за всичко в играта, и взривяване или унищожаване по друг начин на различни обекти - били те сгради, танкове, оръдия, самолети, подводници и така нататък. Всъщност мисиите са доста разнообразни като цели и начин на изпълнение. В една от тях, например, трябваше да защитавам един мост, докато дойдат подкрепленията, отстрелвайки със снайпера всеки нацист, който се опитва да го взриви. Това с пехотинците добре, но по някое време във веселбата се намесваха и вражеските танкове и от чалга купона ставаше корав метъл. За да ги неутрализирам трябваше да извиквам въздушна подкрепа и да насочвам съюзническата авиация за местата, където да ударят. Яко беше. Накефих се.

Налагало ми се е да се изживявам като бодигард и ескорт, пазейки живота на поверената ми персона и грижейки се да стигне тя до местоназначението си. Бях и шпионин и крадец, минах през какво ли не. И когато накрая играта свърши...

Хм, знаете ли какво си помислих? Нищо! Стоях като треснат, с отворена уста, неспособен да осмисля случилото се, докато накрая някъде в дълбините на мозъка ми нещо се размърда и едно дебело, мазно мехурче се показа на повърхността и се пръсна с противно пльокане, осмърдявайки възвишените ми мисли за играта. Или както много удачно се изразява Гларуса - ударих му една мозъчна прърдня. Защото, копелета, казвам ви - това е най-тъпо свършващия екшън, който съм играл. Ама мега-идиотско. Разбира се допускам възможността, да съм "цъкал" някоя странна "файнъл" версия, която колко е "файнъл" един бог знае. Все пак пиратското копие, което аз играх излезе далеч преди официалната премиера, а какво са играли колегите дето писаха за играта преди да излезе даже тази пиратска версия, направо не ми се мисли. Ама те си знаят пичовете - да живее комерсията.

Но да си дойдем на думата, отново. Та, озадачих се, значи. Играта свърши все едно отрязана с нож. Никакво аутро, никакви предварителни подсказки, че това е последна мисия. Нищо! Адски разочароващо. Едва тогава осъзнах колко идиотско е да ;ишиш една толкова брилянтна игра от силна история. Все едно да скършиш крилете на птица.

Това е една от причините оценката й да не надхвърли 92-та процента. Другата е уникално неподходящата музикална диария, която ме съпътстваше навсякъде. Колкото във "Волфа" музиката кортеше гъз, толкова тук циклеше паркета на изтънелите ми нерви и ме влудяваше. Честно да ви кажа дори не смея да мисля върху жанра й - некво такова маршово от време на време, лигаво, бозаво, блудкаво... БУАААААААА-АА!!!...

Сори, Урко - на ти тази кърпичка, избърши се. На, вземи. Хайде стига си се цупил, ман. 'Баси, копеле, се едно аз ти се сърдих като повърна отгоре ми на онзи купон с Азис...

Извинете за напъна.

Иначе - не мога да го отрека - звуците, и особено озвучаването на швабите, е перфектно.

Другото, което мога да отчета като малък минус е леснината на играта. Единствено на последна трудност срещнах по-сериозни затруднения. Тя не е обусловена чак толкова от нещо друго - защото всъщност ситуациите, в които играта те поставя са доста тежк , колкото от факта,

че аптечките са прекалено достъпни. Дори и да не се натъкнете на такава, когато имате нужда, все някой труп услужливо ще ви подсигури с 20-на процента допълнителна виталност. Иначе авторите са се постарали доста да ви стъжнят живота, а и Изкуственият Интелект на противниците ви никак не е за подценяване. Реагират доста адекватно, владеят така познатите вече трикчета с обръщането на маси и криене зад ъгли. Но, между другото, тук видях нещо, което не помня да съм виждал преди - видях как гадовете, скрити зад ъгъл или сандък, показват единствено оръжието си и стрелят уж напосоки, но всъщност с обезпокояваща точност. Много мръснишки номер. Малко ми е трудно да сравня обективно ИИ-тата на МОН и RTCW, бих казал, че резултатът е почти патов с лек превес на RTCW. Което за МОН си е направо комплимент. Говорейки за недостига на трудност, който изпитах не мога да не се замисля, че от друга страна, обаче, точно лесното намиране на аптечки придава смелостта на играча да се втурва с хъс в мелетата, вместо да се лигави с тъпото снайперче, все едно си има работа с Delta Force. Абе, този параграф е спорен наистина - на някои точно това ще им хареса, на други не. Просто аз съм от вторите.

Но, за едно съм сигурен - за начинът, по който са пресъздадени местностите, дизайнът - архитектурата на нивата, мащабността им и изобщо интериорът има само една дума - Excellent! Спецификата на играта е такава, че общо взето действието се развива предимно в една плоскост - по хоризонталата, но въпреки това нивата и геймплеят не са скучни, дори напротив. Хм, не - това не може да се опише - сами трябва да видите и почувствате - да влезете в гъстата зимната гора, в която мъглата се слива с белотата на снега на десетина метра от вас, обграждайки ви с непрогледност и страх, с всяка ваша стъпка снегът да скърца оглушително, да се ослушвате тревожно и напрегнато, да се взирате във всяко храстче, във всеки клон и камък, и когато изведнъж отнякъде дойде куршумът да усетите как паниката и неориентираността се впиват в мозъка ви като гладни харпии.

Сами се сещате, че зад подобно внушение трябва да стои най-малкото яка графика. Тя не че е умопомрачителна (според мен, независимо, че и двете игри са правени с Quake 3 енджин, текстурите във RTCW са на по-добро ниво), но в нея има нещо, което отново настойчиво натрапва достоверност. Разбира се, обещанията за изцяло 3D среда не се спазиха - дърветата са си отново спрайтове. Само че едни много ПРАВИЛНИ спрайтове - от птичи поглед не си личат изобщо (хе-хе). Майтапа на страна, макар и спрайтове, дърветата наистина пресъздават усещането за растителност, при това - за движеща се, жива, шаваща растителност. Освен това, при мен поне, играта вървеше по-добре от Волфа при еднакви графични настройки.

МУЛТИПЛЕЪР

Последният пирон, който окончателно ме закова за убеждението, че МОН е изключителна игра.

Има 4 режима - Free for All, Team Match, Round Based Match, Objective Based Match. Първите два са ясни - пуцате се един друг или отборно, целта е максимален брой фрагове. Последният обаче е по-интересен за феновете на Counter Strike. Играе се отборно, като целта е да се изпълни някакъв "обджектив". Общо взето идеята винаги се върти около това единият отбор да защитава дадено място или база, а другият да успее да се промъкне до целта и да я изпълни - най-често изпълнението е свързано с едно БУМ!, иначе казано - с взривяване на нещо, било то оръдия, ракетни установки, мост...

За жалост, поради непопулярността на играта все още по клубовете така и не можахме да си направим някоя хубава мрежа с повече играчи и се наложи да се задоволим с тестване в редакцията.

Което може да говори само зле за самите клубове, защото мултиплеърът на МОН, според нас, е нещо, което задължително ще се превърне в голяма мания. Той далеч превъзхожда този на RTCW, най-вече с това, че е по-семпъл, по-изчистен и балансиран и оръжията са наистина правилните оръжия. Да не говорим, че нивата са невероятни! Изключителни! Просто най-добрите за подобен род преживявания нива. Разчупени, богати, големи, хитри, моделирани с фантазия и усет - разкошни. МОН е игра за много хора, има нива, които спокойно могат да поберат 50 човека и да не се чувстват пренаселени. Както и в "Кондю Страйк" в екипите има място за всякакви играчи - за залегачи и за любители на екшъна. За разлика от него, обаче, тук след смъртта не чакате края на рунда (изключая третия режим), а се респонвате веднага. С всеки нов респонд можете да се появите с ново оръжие, ако желаете. Няма аптечки (освен от труповете на убитите - когато някой умре до него остава оръжието му и аптечка с 50 кръв), няма брони, нищо, което да усложнява геймплея излишно. И мултито наистина е маниакално. Поне на мен доста повече ми допада от това на бат' Кондю. А доколкото знам - на колегите също.

Но какво да ви говоря повече - виждате оценката. Остава да се убедите в нея сами.

В цялостната стойност на играта - също!

■ **ОЦЕНКА:**	**93%**
■ Графика:	**95%**
■ Звук:	**80%**
■ Геймплей:	**90%**
■ Изкуствен Интелект:	**85%**
■ Мултиплейър:	**95%**
■ Прилича на:	
Return to Castle Wolfenstein	

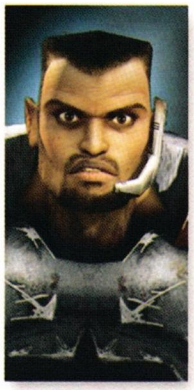
www.workshop.netbg.com

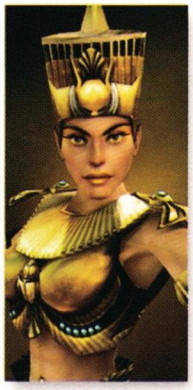
- Производител: **Digital Extreme**
- Разпространител: **Infogrames, Epic**
- Интернет: **www.infogrames.com**
- Очаквания: **Огромни**
- Дата на излизане: **Юни 2002г.**
- Жанр: **Екшън от първо лице**

Unreal Tournament 2

Автор: Groover

Новият Unreal Tournament обещава да въведе нови стандарти в жанра.





През януари официално бе потвърдена една отдавна носеща се клюка из геймърските среди - в момента се разработва Unreal Tournament 2. Всъщност този слух бе потвърден още от декември, когато по невнимание от Epic Megagames изтече информация, че UT 2 ще има и в момента се разработва. Последвалото съшито с бели конци опровержение не успя да убеди играчите, че всъщност става дума за Unreal 2 (обявен няколко месеца по-рано). Новият Unreal Tournament наистина се очаква да стане събитие в света на мултиплеър ориентираните First Person Shooter-и. Авторите му са се осмелили да вкарат в играта елементи, които са по-присъщи на ролевите игри и спортните симулации. Заинтересовах ли ви? И още как! Скачайте в бойните екипи, грабвайте пушкалата и да тръгваме! Как къде? Към Unreal Tournament 2.

Заааааааааалп!

Годината е... май по-добре е да не ви казвам коя е годината. Иначе ще се наложи да ви издиря и обезглавя по особено жесток начин, за да не издавате тази тайна. За полюбопитните ще спомена, че действието се развива след времето на Unreal Tournament. Докато сме отсъствали от сцената, зла извънземна раса е модифицирала битките от UT и ги е направила междугалактически. Планетите, на които се състоят дуелите, са пет, при това съвсем различни една от друга. От швейцарски пасбища за кравите на Milka до ледени висулки и реки от разтопена лава. На това му казвам аз вълнуваща почивка. Още по-интригуващи се очертава да бъдат самите раси, срещу които след малко ще ни се наложи да се изправим. Мда, говоря в множествено число, вие какво - да не се уплашихте? Няма нищо страшно - от няколко куршума в задника глава не боли.

Та да си дойда на думата за расите. Те са общо 6 на брой. Сред тях ще видим генетично модифицирани хора, наемници (от оцелялата седма галактическа флота), Автоматони (един вид роботи), Анубани (нещо като кръстоска между древен египтянин и Анубис), Кошмари (е, не са особено красиви, но името е вдъхновяващо) и самите Лоши Извънземни. Както забелязвам, вече никой не ме слуша. Всички само са зяпнали заобикалящата среда. Е, да тя наистина е впечатляваща.

Unreal Tournament 2 лесно ще може да грабне приза една от най-красивите игри на 2002г. дори и да излезе в средата на годината. Графичната платформа, която Digital Extreme ще използват, е последната ревизия на енджина на Epic, разработван в момента. Той е плод на усилията на Тим Суийни, който от своя страна го е проектирал за свое заглавие. Резултатът от предното изречение е, че UT 2 ще изглежда забележително добре и освен това с течение на времето ще се разхубавява все повече и повече. Причината за тази метаморфоза е, че платформата е планирана направо за машините и видеокартите от следващо поколение. Нап-

ример текстурите в играта ще имат размери до 1024 на 1024 пиксела. За сравнение разделителната способност на вашия монитор в момента вероятно е 800 на 600 точки или 1024 на 768. Тази опция ще можете да я изпробвате на вашия GeForce 5 след около година, година и половина, защото

GeForce 3 няма да може да обработи цялата тази прелест

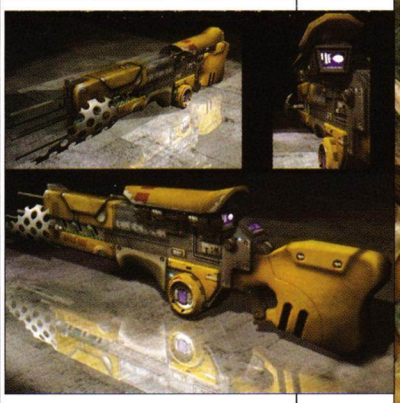
Гигантско е и количеството полигони, които ще бъдат използвани, за да се опише една-единствена фигура. Например героите в играта ще тежат около 15 000 полигона. И така наличието на невероятни текстури и суперподробни обекти сякаш не е било достатъчно на Digital Extreme, защото те са разработили и модула MathEngine. Тази малка прелест на съвременната техника ще може да въведе уроците по физика от училище в "Нереалната" вселена. Елегантно падащи трупове, пирамиди от варели с киселина, които съвсем реалистично ще овъглят лицата ви, щом се опитате да ги отстреляте - това са само част от предимствата, които MathEngine-ът ще донесе със себе си. Телата на противниците ви ще бъдат задвижвани от собствена доразработена версия на скелетната анимация, която вещае плашещо реалистични смъртни анимации и перфектни движения на опонентите ви. Ще продължа тирадата си за графичната прелест на Unreal Tournament 2 с частиците в играта. Играта ще бъде една от първите, в които ще е обърнато специално внимание на реалистичното пресъздаване на природните явления като дъжд, сняг, ветрове... Например снежинките ще имат съвсем

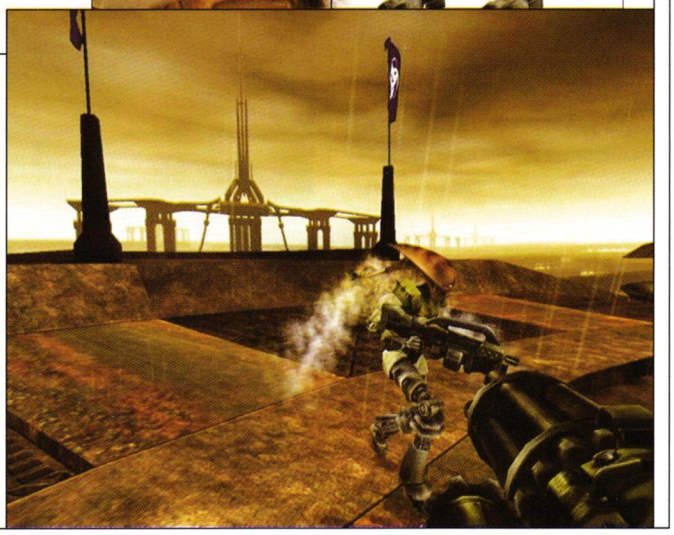
"нормално" поведение, толкова естествено, че дори изстреляната от базука ракета ще променя траекторията им и ще ги разтопява както би ставало наистина. Капките пък ще създават концентрични кръгове и пръски, ако попаднат върху локви. Като стана дума за вода, ще ви спомена един интересен факт: водата ще се изобразява по различен начин, в зависимост от обекта, който е минал през нея. Например ако преследвате някой и го изгубите от поглед, ако има наблизо воден басейн вълните в него ще указват скорошно преминаване на жертвата ви, както и посоката, в която е отпрашил.

След това не съвсем кратко отклонение нека се върнем отново към соловата игра в Unreal Tournament 2. Както вече ви казах, ние ще се състезаваме срещу други отбори. Те се ръководят от трима лидери (нива на трудност - Colonial, World и Empire). Във всеки от световете ни очакват по 7-8 отбора, които трябва да победим. Ние ще трябва да избираме нашия екип от 12-те човека, които са ни на разположение в момента. Всеки един от тях има свой собствен стил и индивидуалност. Тя ще се определя основно от три характеристики: Точност, Сръчност и Ловкост. Тези показатели се обуславят от познаването на различните карти, бързина и умения за стрелба. В допълнение персонажите ще си имат поведение, като например "Агресивно" или "Потайно", любимо оръжие, както и място на бойното поле: "блуждаещ", атака или защита. Нашата задача като играещи старши треньори е да разпределим позициите в тима по оптимален на-

чин. Нерядко ще се случва несполучливата конфигурация да води до загуби. Ако такова е положението при вас, все пак ще можете да спасите играта, като използвате някоя от готовите схеми и смените позициите на хората си в движение. В играта е въведен и още един елемент от спортните игри - таван на заплатите. Разполагате с определен бюджет, в който трябва да се вместите, и който ви стига за определена конфигурация от играчи. С течение на времето ще имате възможности да наемете играчи-звезди, но за да си ги позволите ще се наложи да освободите други състезатели. Понякога лидерите на вражите отбори ще ви предизвикват на двубои, чиито изход ще ви носи бонуси или възможността победените капитани да преминат във вашия лагер. След битки ще получавате и точки, които можете да разпределяте между играчите си в гореспоменатите показатели и по този начин да ги направите по-точни или по-сръчни. И това не е всичко. Когато превъртите играта на колониално ниво на сложност, ще се отключат нови персонажи, с които ще можете да играете. Авторите обещават да има и много тайни местенца и бонуси, които само ще чакат някой да ги намери и използва.

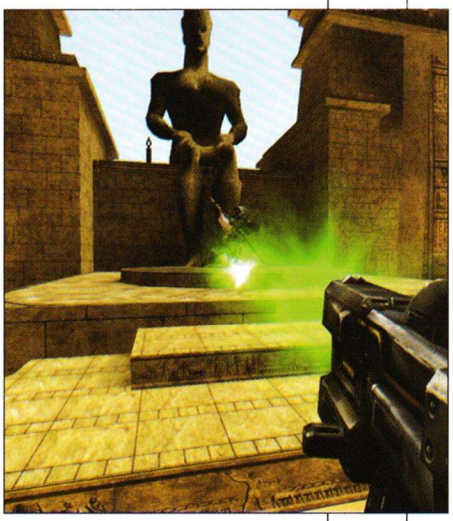
Самият геймплей в играта е претърпял сериозно развитие. На първо място си заслужава да се споменат вече огромните открити нива. За да се придвижвате от едно място към друго, все пак ще ви се налага да ползвате някаква форма на транспорт, което представлява и втората новост в играта. Ще имате на разположение 4 машинарии, които ще можете да възседнете - едноместен спийдър, двуместен скиф, някакво друго двуместно средство и транспорт за повече играчи. Digital Extreme не възнамеряват да съсредоточат геймплея основно около употребата им, просто ще го дообогатят. Променена е и системата от медицински аптечки, амуниции и брони в играта. Те са изчезнали яко дим. На тяхно място ще видим специални платформи, върху които трябва да стоите, за да трупате повече здраве, броня или амуниции (зависи от вида й). Когато започнете играта, ще имате всички оръжия и по малко амуниции за тях. Това би изравнило до голяма степен един deathmatch тип един на един, където нерядко се случва единият играч да контролира всички важни оръжия и брони в нивото и малка разлика в класите да води до катастрофални резултати. Последната новост, която ще бъде въведена в Unreal Tournament 2, са специалните движения. За някои от тях, като двойния скок например, ще ви бъде необходима единствено сръчност. Същото се отнася и до стрейф движението, при което персонажът ви ще прави странично превъртане и приклякане. Обаче ако искате за кратко време да се движите много по-бързо или да сте неуязвими за вражите





ракети, куршуми, стрели и развалени яйца, ще ви е необходима енергия. Тя се набавя от топките, които умрелите ви опоненти оставят след себе си. Разглеждайте я като един вид мана. Лично на мен идеята ми харесва и мисля, че ще разнообрази играта в мултиплеър.

Като стана дума за сблъсъците в мрежа време е да споменем за новите режими на игра. На мястото на Assault, който няма да фигурира в UT 2, ще си имаме Bombing Run. Както самото име подсказва, целта ви е да вземете от едно място бомба и да се занесе на друго. Можете да подавате бомбата на съотборниците ви, но пасът е възможно да бъде прихванат от противниците. Режимът Domination вече се нарича



Domination II и в него ще се наложи да контролирате две места по картата.

Е, това е. Гледайте да не пипате нищо, защото ще дойдат и ще ни се карат. Можете да разгледате на воля базата и когато натиснете зеленото копче ще се телепортирате... Как къде? Не съм ли ви казал. Е, по-добре да го оставя за изненада.

Unreal Tournament 2 и Unreal Championship

Какви ще бъдат разликите между UT 2 и UC? Като за начало двете игри се разработват за различни конзоли. UC е за X-Box. Заглавията ще се дублират до голяма степен, но UT 2 ще притежава повече интересни черти от събратя си за конзолата на Microsoft. В UC проблемът се състои във факта, че клавиатурата и мишката засега са запазена марка на PC-то. Така че контролът на играча ще бъде по-бедно. Също така ще липсва любимия на съвкупната Unreal общоност Translocator, както и някои нива ще бъдат доразработени изключително и само за PC. Като последно ще отбележим, че Unreal Championship ще излезе няколко месеца след Unreal Tournament 2. 1:0 за притежателите на PC. И двете заглавия не бива да се бъркат с Unreal Warfare, която е съвсем друга бира игра и е отдалечена поне на година-две от завършване.

ОРЪЖИЯ

В Unreal Tournament 2 ще трябва да забравите за две от оръжията в първата част: Razorjack и GES Biorifle. Останалите пушкала са с леко променена функция. Ето и краткото им описание:

Impact Hammer
Основна стрелба: Използва се за скок и двоен скок. Да се стигне до места, до които иначе е невъзможно да достигнете.
Вторична стрелба: Щит, който абсорбира или отблъсква изстрели, произведени от енергийно оръжие. Щитът на покрива цялото тяло.

Assault Rifle
Основна стрелба: Стандартна картечница
Вторична стрелба: Стандартен гранатомет

Link Gun
Основна стрелба: Прилича на зелената плазмена пушка от UT. Изстрелва последователно плазмени топчета
Вторична стрелба: Изстрелва непрекъснат лъч от плазма
Мултиплеър режим: В мултиплеър играчите от един отбор ще могат да съединяват лъчите си и да правят много мощни изстрели.

Shotgun
Основна стрелба: Също като ASMD Core изстрелва енергийни куршуми
Вторична стрелба: Изстрелва топка концентрирана енергия. Умелите играчи могат да взривяват тази топка с първичната стрелба и да нанасят страшно поражение на врага

Minigun
Основна стрелба: Бързо стрелящо оръжие с голямокалибрени куршуми
Вторична стрелба: Изстрелва куршумите много по-бързо отколкото в основната стрелба, но се изисква време картечницата да завърти и да спре.

Flak Cannon
Основна стрелба: Любимото оръжие на много UT играчи. Всеки изстрелян шрапнел вече може да отскача по няколко пъти в пода
Вторична стрелба: Граната, съставена от отскачащите шрапнели

Rocket Launcher
Основна стрелба: Изстрелва ракета, която излита веднага след като натиснете копчето за стрелба.
Вторична стрелба: Можете да събирате до 3 топлинно насочващи се ракети, които да изстреляте по врага.

Sniper Rifle
Основна стрелба: Изстрелва единичен изстрел.
Вторична стрелба: Показва топлинна картина на враговете. Особено полезно когато надниквате в стая, където лошите могат да дебнат.

- Производител: Strategy First
- Разпространител: Infogrames
- Интернет: www.disciples2.com
- Системни изисквания: Pentium II 400 MHz, 128 MB RAM, 16 MB Video
- Жанр: Походова стратегия

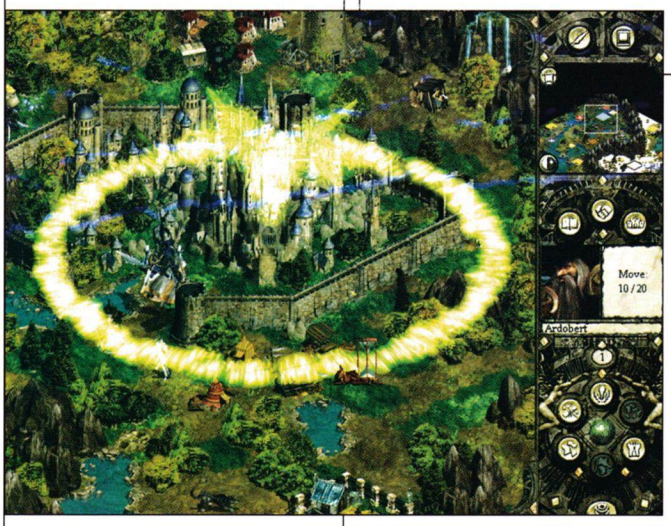
Disciples 2

Автор: Demonheart

Disciples II е по-красивото и по-умно братче на Disciples I

Пред вас е светът... Не, не нашия свят. А свят, който нийде го няма, изграден от митологиите и легендите на велики народи. Свят на епични битки и необуздани магии. Свят, управляван от неутолима жажда за надмощие. Светът на Disciples.

Не е нужно да се вглеждате внимателно в монитора, за да разберете жанра на играта - чиста походова стратегия. И понеже мнозина от вас сигурно са пропуснали първата част на тази великолепна игра, още сега ще отговоря на един



въпрос, който повечето от непосветените ще си зададат: не, драги читатели, това не е подобие на "Хироус". Общото и различното между двете игри е, че в Heroes основните елементи са карти, ресурси, раси, градове, герои, войски и магии докато в Disciples имаме карти, ресурси, раси, градове, герои, войски и магии. Какво, няма разлика ли? Хм, сега ще видим...

Картите и ресурсите

Картата е в типичната изометрична перспектива, позната ни от повечето стратегически игри. Това, което се забелязва веднага (и което се отнася за цялата игра) е, че всичко е рисувано на ръка и въпреки измамната представа за триизмерност картата е чисто 2D. В красотата на гледката може да се уверите сами - храсти и гори, камънаци и планини, летящи ята и белеещи кости - всичко е изобразено и съчетано по един превъзходен начин. Погледнете как настъпващите територии на коя да е раса изменят терена под себе си и ще разберете по колко различни начина може да изглежда и най-прос-

тото дърво. Да разгледаме картата по-подробно. Преди малко споменах териториите на расите. Игралите първата част на играта ще ме разберат, а за останалите следва обяснение: в Disciples разпространението на властта и събирането на ресурси са решени по един много оригинален начин - всяка раса притежава свой вид терен, който начева от принадлежащите й градове и се разширява ежедневно. Така той може да се озове под находище на някакъв ресурс. Находището принадлежи на расата, върху чийто терен лежи. Няма досадно разхождане в търсене на мини. Просто превземете повече градове, развийте ги докрай и гледайте как вашата територия бавно и необратимо поглъща цялата картата, доставяйки ви нужното могъщество.

За нещастие, развитието хич не е толкова просто, както прозвуча по-горе. Освен проблемите, които ще си имате с враговете и неутралните същества, още в началото ще почувствате остра нужда от злато, злато и още ЗЛАТО. Това е най-важния и единствения ресурс, който ви позволява да строите, да купувате войски и да се разплащате с търговци, алхимици, бойни учители и всякакви други подлеци, чиито магазини ще посетите. Иначе, освен парите, има четири вида кристали, които ви доставят различните видове мана, срещащи се в света - Runestone, Light, Death и Infernal. Маната служи единствено за разучаване и казване на магии. А магиите, ах, магиите, те са тези, които могат да ви донесат Сила и Величие или да ви изпратят в забвение (разбирайте - обратно в главното меню).

Магиите

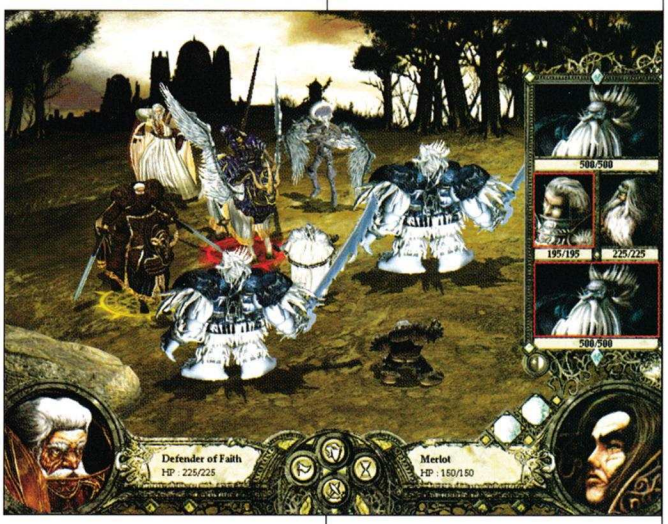
Магическата система в Disciples е много проста. Магиите са на пет нива, като всяка раса разполага с такива, които останалите не владеят. Предполагам, че мнозина от онези, които за пръв път играят Disciples, ще се учудят от факта, че всички магии се правят извън битка, върху картата. Може да ги пускате върху свои герои, върху врагове, на определено поле (тогава хващат всички в полето) или на цялата карта (подобни магии са поне от четвърто ниво). Заслужава си да ги направите всичките, видът им е жесток, убийствен, неповторим, зашеметяващ и други такива. Просто трябва да ги видите и ще ме разберете. Тук може би е мястото да спомена една недомислица на създателите на играта. Понякога е доста трудно да уцелиш точното място, където да се извърши чародейството. Особено в случаите, когато единиците ви се намират сред планини или други препятствия, които ви пречат да ги видите точно къде са.

По картата може да се натъкнете на магически кули, където срещу известна сума ще се снабдите с магии, които не притежавате или още не сте разучили. По принцип в тази игра няма неизползваема магия, така че купувайте, ако можете. Ако имате съюзник, той също може да ви предложи някои от своите магии (както и вие на него). Иначе, магии разучавате единствено в магическата кула на столицата. Градовете, за които споменах преди известно време имат друг статус.

Градовете

Всяка раса има един основен и уникален град - своята столица. В него се строят сградите, нужни за развитието на войските. Той ви дава малко пари и мана, с които горе-долу да вържете положението за начало. Останалите градове не дават никакви ресурси, в тях не се строи нищо, а служат само за разширяване на терена, което, честно казано, е много важно. Дори целта на някои сценарии е да завладеете определен процент от картата. Градовете служат също за купуване, съживяване и лечение на герои и войски, което можете да правите винаги, стига да имате пари.

Ха, излъгах за строежите. Не можете да издигате сгради в допълнителните градове, но може да ги надстройвате. Така увеличават територията, която разширяват, защитата на гарнизонните войски и куп други бонуси. Много е кофти, ако сте хвърлили хиляди жълтици за надстройка и гарнизон на някой град и изведнъж отнякъде изскочи враг и ви го вземе. Ей, ако щете ми вярвайте, единственото, за което ще мислите после е как ще отрежете крайниците на гада и ще ги набучите на високи колове по цялата карта. Жаждата за мъст може да ви отведе дори пред вражеската столица и тогава... СТОП! Спрете се, преди да направите фаталната грешка да нападнете. Всяка столица си има Пазител - един страшен герой, който нанася страхотните 250 точки щета, има 900 живот, 95 инициатива и 90 защита. Това, ще рече, че той е силен, корав, бърз и понася нищожни щети. Звяр! Възможно ли е тогава да превземете столица? Да, възможно е, но хич не е лесно, да знаете. А народ без столица е dead, kaput, finito, абе, няма го никакъв. Туй за градовете. Време е да погледнем към фактора, който ще ни помогне да превземем чуждият град.



Героите и войските

Забравете огромните, многохилядни армии. Тук няма такива неща. Всичко, с което можете да разполагате са малки групи. Една група може да се състои максимум от 6 (с думи - шест) unit-а, като единият от тях е водач (герой). Сигурно вече сте наясно, че в кютека героя участва наравно с останалите. Всъщност, той се различава от бойните единици единствено по наличието на показател "Водачество", който показва колко спътника може да вземе в групата си. Лошото е, че някои същества са толкова големи, че заемат място за двама, но от мен да знаете: размерът има значение.

И героите, и бойните единици трупат опит и качват нива. За героите ново ниво означава повече живот, по-ефективна атака и някое допълнително умение, докато войските могат коренно да се променят, в зависимост от пътя на развитие, който сте им избрали. А изборът го правите, докато строите сградите в столицата си. Тръгнете ли по един път, връщане назад няма, затова избирайте мъдро. В зависимост от картата, мисията и враговете, които имате, някои единици могат да се окажат безсмислени, а други да ви донесат победата. Което ме подсеща да ви кажа, че от своите градове можете да купувате само единици от расата, с която играете. Освен това си наемате единствено първо ниво единици, а развитието им е въпрос на битки и оцеляване. Не се плашете, дори някой член от групата умре, той може да бъде възкресен чрез отвари или в някой град (за целта трябва да сте построили temple в столицата). Възкресения си запазва опита и нивото, но цената е доста солена.

Най-ценното нововъведение, за което хората от Strategy First заслужават голям г здрав е, че за разлика от първия Disciples опитът на бойните единици и героите е неограничен. С други думи, дори съществата ви да стигнат последния си клас, те продължават да вдигат нива, като това се отразява на определени техни показатели. Тук е мястото да разкажа за показателите. Най-важният, както винаги е Животът (HP). Той е ясен. Освен него има защита (armor), която показва колко процента от щетите ще бъдат отбляснати от съществото. Повечето са с нулева защита. Ала наистина важните показатели са следните: шансове за удар (това говори красноречиво), инициатива (показва кой ще атакува по-напред), нанасяни щети, източника и вида на атаката и докъде може да достигне (примерно, бойците могат да удрят само близки противници, а магьосниците - всички накуп). Някои единици са имунизирани или предпазени от определени източници (например, водните атаки нямат никакъв ефект срещу ледените великани, а вълколаците не могат да бъдат наранени от оръжие). Ако едно същество е предпазено (ward), значи само първата атака от съответния източник няма да му влезе. Източниците са доста, но бързо ще ги научите. Има същества, които не удрят, а правят разни шмекерии, като парализа, лекуване, плашене и други полезни дейности. При по-високи нива на съществата ви, те могат да придобият възможността да правят двоен удар, като двата да имат различен шанс да улучат жертвата си. Двойните удари могат да бъдат и комбинация от щета и парализа, щета и отравяне и т.н.

За всяка раса имате избор от пет водача и още толкова вида бой-

www.workshop.netbg.com

ни единици. Най-общо казано типовете водачи са боец, стрелец, магьосник, крадец и един който аз наричам "забивач на колчета", защото не се сещам за по-подходяща дума. Най-интересните водачи са последните двама. Първо, крадецът няма никакво водачество (разхожда се и действа самостоятелно) и второ - НЕ трупа опит. Неговата работа е извършването на подмолни дейности като тровене на противникова група, вкарване на шпиони, обири на магазини и т.н. Най-добре сами проверете колко ценни могат да бъдат крадците. А що се отнася до забивачите на колчета... е, нарекъл съм ги така, защото основната им дейност е да забиват магически колчета. Земята непосредствено до колчето става ваша и започва да се разширява. Ако го забиете до някой ресурс, той става ваш. И това само на скромната цена от 150 жълтици. Същите герои могат да изваждат вражески колчета, което пък е съвсем безплатно. За нещастие всяко забиване или избиване отнема целия ход на героя за деня и тежко му, ако наблизо се спотайва някой по-силен враг.

Битки

Битките могат да се опишат с една дума - внушителни. Единствено там ще видите триизмерни модели на подопечните ви създания и техните противници. Художниците са се престарали с рисуването на фона - такава красота не съм срещал в никоя подобна игра. А ефектите които ще видите при ударите на единиците (особено на по-яките) ще ви вземат ума. Недостатък, който ще ви разочарова е, че биещите се не влизат в пряк контакт. Те просто си седят по местата и размахват своите мечове, алебадри, лапи и други съоръжения. Ударите на една и съща единица са абсолютно еднакви и в един момент ще престанете да им обръщате внимание. А резултата може да видите само на панела, намиращ се в дясната част на екрана.

Това е и най-променения модул от цялата играта. В битките е махната опцията surrender, с която много обичах да набутвам враговете в първата част, защото не можеха да вземат никакъв опит. Вместо нея, обаче, има команди wait и guard (въпреки, че не ми се иска да го призная, това май е изкопирано от Heroes 3). Запазила се е възможността за бягство (retreat), която в повечето случаи е безрезултатна - войските ви умират преди да успеят да напуснат бойното поле.

Друго сериозно нововъведение в системата за битки е възможността героят ви да използва предмети по време на кютека. За целта трябва предварително да сте му задали какви предмети да държи в ръка. Можете да изберете само два, но те могат да бъдат отвари за възстановяване на здравето, амулети и орбове за призоваване на същества по време на боя.

Дипломация

С натискане на едно бутонче ще се озовете на т. нар. diplomacy screen. Тук може да видите кои са останалите играчи, какви са ви взаимоотношенията с тях и да се опитате да ги промените. Най-лесния начин да спечелите нечие благоволение е като предложите една солидна сума. Това веднага ще придвижи показателят за война/мир в желаната посока. Може да стигнете дори до съюз, чието разваляне е изключително нежелателна постъпка.

Още няколко важни неща

Преди да започнете сценарий или кампания (сага) трябва да изберете какъв водач искате да сте. Имате три възможности: боец (warrior lord), магьосник (mage lord) и крадец (guildmaster), всяка със своите предимства и недостатъци.

Често ще намирате отвари, артефакти, талисмани и други специални предмети, с които може да екипирате героя си. За повечето от тях, обаче, ще е нужно умение, което да му позволява да ги носи, а умения се научават чак при вдигане на ниво. Не случайно казвам "чак", защото нива се качват адски трудно. Например, за да достигнете десето ниво са ви нужни поне седем часа игра. Правете си изводи!

Гадовете по картата вече живеят собствен живот и може да им се задава модел на поведение. Докато преди всички мирно стояха и чакаха да ги нападнете, сега те могат да тръгнат на пътешествие и да изръчкат де що видят (изключително неприятно).

Геймплей, графика, звук и разни други не толкова важни неща

Накратко казано - перфектни. Интерфейсът е много елементарен. Основното управление се изразява в натискане на няколко важни бутона, като за повечето си има hotkeys. За графиката няма какво да казвам - сами ще видите колко труд е хвърлен по рисунките на картата, градовете и създанията. За разлика от първия Disciples Запазил се е майтапчийския стил на репликите, които героите изсипват за щяло и нещяло. Звуковите ефекти са плашещо реалистични, особено воя на вълците ако играете Disciples II сам през нощта Музиката придава величавост и идеално се връзва с епичността, която от Strategic First са успели да придадат на играта. Мисля, че половин-годишното й отлагане си е струвало. С чисто сърце мога да възкликна "I love this game!"

За малко да забравя - едно от значимите нововъведения е hot seat ("You want it, you got it!"). За съжаление нямахме време да изпробваме мултиплеъра на играта и не мога да кажа нищо за него.

Дотук са думите, останалото е игра...

Расите

By Wotan's beard! или законът на стоманената брадва.

В брадата на Один кълна се, че никога няма да спра, дорде на закоя подлеците, опозорили моята земя! Кръвта им змийска ще залее гори, потоци, планини. Кланът планински ще запее и руните ще възкреси.

Синовете на скандинавските богове, без съмнение, са най-могъщата раса в играта. Кланът на джуджетата, подкрепян от страшната сила на планинските гиганти може да ПРЕГАЗИ в буквален смисъл всичко, което посмее да му застане на пътя. Проблемът е, че са сравнително скъпи и бавно качват опит, но успеете ли се веднъж да стигнете до синовете на Имир и Dwarf King, това означава 99,99999%, че сте победили.

Планинците водят борба за изгубените, антични руни. Междувременно се случват някои неприятни събития като смъртта на краля, причинена от самия клан (умря тихо и безславно под напора на двата ми ледени гиганта). Младата и грозна дъщеря на краля, чието име би уплело езика и на най-опитните оратори, смело поема делото на баща си. На помощ идват магиите, които кланът владее. Задължително трябва да разучите Forestwalk (първо ниво), Seafaring (второ) и Chants of hasting (трето).

For the Highfather! или новия прочит на Библията.

Тъй рече Господ и тъй стана. Чедата негови, наречени човеци, плъзнаха по земята като мравки напролет и разпространиха правата вяра сред езичници и неверници. Онези, които не приеха вярата бидеха наказани от Светата инквизиция, останалите получиха безплатно Евангелие и бидеха благословени. Защото един е Господ и Империята е неговият проводник, ъх, простете... проповедник!

Хората на Империята са една много силна и добре развиваща се раса. Имат страхотни специални единици (Hierophant-а може да възкреси загинал другар още в самата битка). Магиите им са забележителни. Научете Daylight (четвърто ниво) - тя съвсем законно и безнаказано ви разкрива цялата карта (без чийтове!). Освен това хората имат магии за предпазване от почти всички източници. А целта на Империята е да изрита всякаква адова паплач (разбирайте Легиона) от света и да я върне в топлата и гостоприемна дестинация за пропаднали души, известна още като Пъкъл.

Diiiiie, living! или малка среднощна разходка в гробището.

Мортиис, Мортиссс, госсподарю-сссмърт, покажи ссе... Аххх, сссприи тези глассове, аз не бях там... Как мечтая за малко ссвежа кръв... Сссамо едно ухапване, ссъвссем леко, както вятъра гали клоните на сссухите дървета над гроба ми... и поссле... поссле ЩЕ ИМ ВЗЕМА ДУШШИТЕ, ХЪ-ХЪ-ХЪ-ХЪ! Мортиис ще е доволен...

Не-мъртвите пълчища от край време преследват една заветна мечта - да залеят света със смърт и прогнила плът. Ако и вие имате подобни идеи, не се колебайте, а подкрепете Мортиис и неговите поданици в настъплението им срещу живите. Въпреки че са с най-слабите войски, мъртвците имат най-много имунизации и предпазвания. Възможно е да излезете от битка, без дори да са ви докоснали. Същества като вампирите и върколаците могат да се превърнат в кошмар за врага. Из магиите ще намерите всякакви хитрини, с които да низвергнете противника. Идеалната раса за добрите тактици.

Deus non excorio! или дяволчето Фют и неговото семейство.

Тук мислех да сложа един кратък пасаж на латински за величието и безсмъртието на онзи, чието име е заклеймено от църквата, но след кратък размисъл за реакцията, която подобно дело би породило от страна на тази уважавана институция, реших да прескоча направо на темата.

Легионът на прокълнатите е една задружна група от подли демони и техните служители, които са решили да си поиграят лоши игрички със съществата от света. Те притежават едни от най-бързите и най-мощни единици в играта. Всичките им основни герои са летящи, което ще рече, че горите и морето не са ви никакъв проблем (иначе през тях се движите по-бавно). Това, според мен, е най-кр лвата, на външен вид, раса. Имат изключително подли магии, разучете ги и ще видите.

Ние сме пас! или за неутралните същества.

Както в първата част, така и в DisciplesII ще срещнетете много същества, които не принадлежат към нито една от изброените раси. Има всякакви видове елфи, орки, дракони, импове и какво ли не. Има някакви чутовни същества, които просто не мога да опиша. Хората наоколо откачиха от стенанията, които надавахме с колегата Balrog, докато бъркахме из едитора на играта.

ОЦЕНКА:	86%
Графика:	90%
Звук:	90%
Геймплей:	80%
Изкуствен Интелект:	75%
Мултиплейър:	85%
Прилича на:	
Disciples, HMM 3	

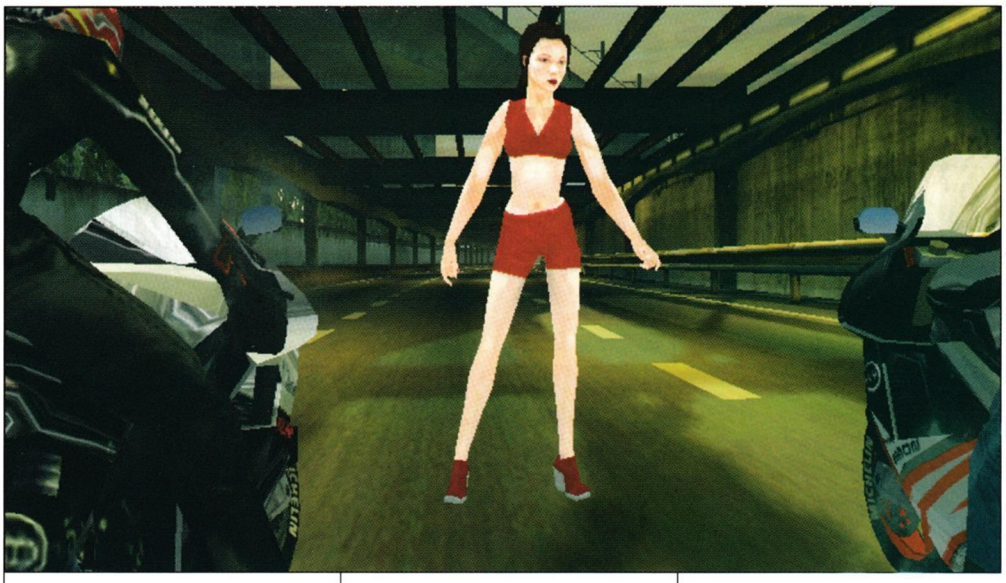
- Производител: **Delphine**
- Разпространител: **Electronic Arts**
- Интернет: **www.motoracer.com**
- Системни изисквания: **Pentium II 400 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D Video**
- Жанр: **Рейсър**

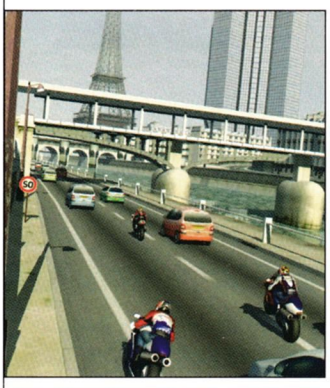
Moto Racer 3

Автор: maggkrabbar

"Пипни ме тук.. пипни ме там .. и тук ... и тук..."

Когато попадна на нещо френско, веднага ми се изострят сетивата. Просто съм запален почитател на френските жени... ъъпс.. извинявам се, имах предвид френските игри. Разбира се, нали за игри става дума. Много от френските заглавия са заредени с неповторим чар, имат завладяващ емоциите геймплей. Много ги бива тия франсета. Когато преди време играх Moto Racer на DSI, не можех да и се наситя. Изключителна игра, в която перфектно комбинираните спортна симулация и чисто аркаден геймплей доставяха огромно удоволствие. И скорост, много скорост. Това беше първата компютърна игра, в която геймъра наистина можеше да усети скоростта, и то яхнал истински виртуален звяр. Но, за съжаление, второто издание на играта MR2 беше истинско разочарование. Пълна скръб! Хич не ми допадна. Затова и когато MR3 ми попадна в лапите, искрено се надявах франсетата да са оставили за малко настрана шампанското и засуканите си мацки, и да са направили играта, която да бъде достойно продължение на MR. Всъщност MR(първата игра) има няколко издания, но за конзоли, за PC има само една версия(за плейстейшън съм играл три различни моторейсъра). При това конзолните версии бяха реализирани с много повече хъс, имаше допълнителни контроли и възможности, физическия модел беше доста по-реалистичен. В това отношение PC геймърите бяха сериозно ощетени.





Я да видим какво казват рекламките из нета за MR3: ултра-реалистична симулация, фотореалистични писти, replays с телевизионно качество, перфектно моделирани мотори и състезатрели и тям подобни. Предварителните шотове от играта също бяха многообещаващи. Е, както вече е популярно в гейминдустрията, има известно разминаване между обещаното и изпълненото. Дет са вика, важното е да има изненада. Но тя не винаги е приятна.

Интрото на MR3 е размазващо. Кратко филмче, но пък в него се вижда точно това, което би трябвало да е MR3. Скорост, зашеметяващо изглеждащи машини, рев на мощни двигатели, умопомрачителни скокове и каскади... Таратанци! В действителн[illegible] стост малко по-иначе

При г[illegible] ледъ[illegible]нага се набива на о[illegible]лючително красивия и стил[illegible]н на менютата и екраните [illegible]кдане. Разкошен арт! Екип[illegible]работвал тази част от и[illegible]нужава поклон и яко поту[illegible]амото, играла е ръката на [illegible]и професионалист. [illegible].. "пипни ме тук.. пипни ме там .. и тук ... и тук...". Когато става дума за спортна игра, особено рейсър, в който за управление са нужни повече от пет-шест клавиша, голямо значение има възможността контролите да бъдат удобно конфигурирани. Да, ама ситуацията е по-скоро "мененемемененеме... не ме пипай бе!!!", т.е. възможност за настройки почти няма. Единствените възможни настройки си ги пише в readme-то, и те са с Cntr-K и Cntr-J да се активира джойстика и да се сменят четири различни конфигурации, които обаче не винаги са удобни. На всичко отгоре играта е оптимизирана да се играе с джойстик+клавиатура, само с клавиатурата или геймпад си е доста трудничко. Няма

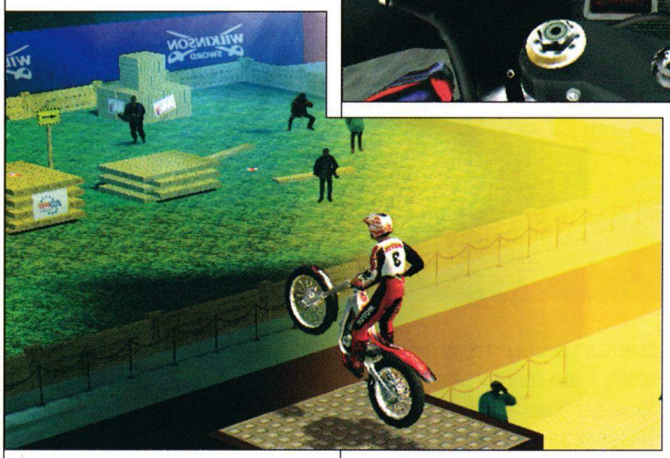
и помен от настройки на резолюцията на графиката или качеството на звука. Е, успях да настроя играта така, че джойстика да се включва по default, а не с shortkey. Ако някой иска да разбере как става, да ми прати $50 по имейла(в употребявани банк-

ноти по 2 и 1). Все пак когато имаш нещо френско насреща си, никак не е зле джойстика ти постоянно да е включен. Пак в readme-то четем, че имало някакви настройки на параметрите на графиката, но за целта ще трябва да си направим shortcut-и. Мда, много умно, няма що, разработчиците ни предлагат да вкусим малко от конзолната горчилка, където настройка на контролите и графиката в повечето случаи са мръсни думички. Е, ама нали имам нещо френско насреща, реших да опитам и малко по-грубо. Нагло бръкнах под полата на... т.е. исках да кажа, че поразрових из системните файлове на играта, но тя се оказа подръпната, отколкото предполагах.. Настройките на контролите са скрити някъде из карантията на бинарните и exe файлове, а аз не бях настроен чак толкова романтично, че да измислям префърцунени решения. Трябваше да се примиря с конзолната горчилка и това си е.

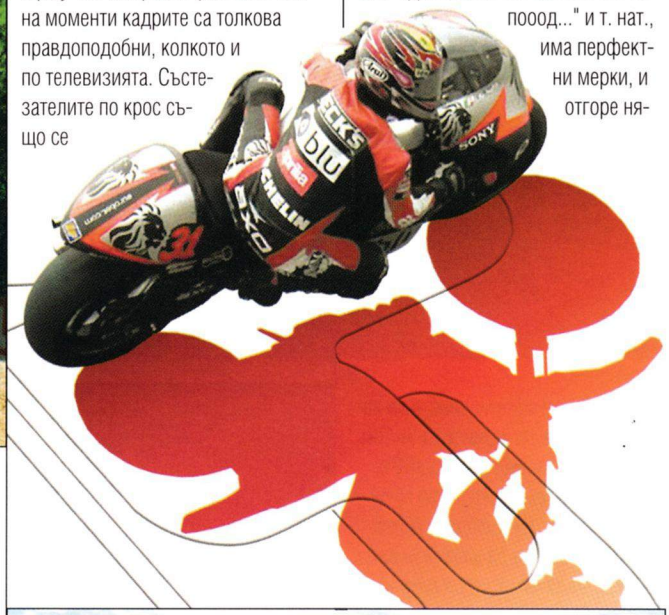
Графичният енджин на играта е по стандартите от миналия век. Претрупан и муден, неоптимизиран, има бъгове. При пуснати всички екстри, играта ще върви задоволително само на гигахерцово животно и нещо от калибъра поне на ГейФорс 2. Разбира се, екстрите могат да се изключват, фреймрейтинга става що годе поносим, но пък картинката погрознява. Не, че играта като цяло е грозна, но за истински красоти не може да се говори. Пък и системните изисквания са далеч по-големи от официално обявените.

Музиката към играта я бива горе долу, но за звуковите ефекти не може да се каже същото. Разработчиците се фукат, че са използвали някаква си "motorcycle engines rendered by soundMAX with SPX(www.audioforgames.com)" технология за постигане на нужния реализъм, но са стигнали само до флирта, съществената част от реализъма им е убягнала. Няма и помен от зверския рев на машините от първия MR, пистовите мотори звучат някак немощно. При кросовите и stunt мотори положението е малко по-добре. Липсата на перфектен саунд отнема голяма част от високоскоростното удоволствие.

Машините, между които можете да избирате, са доста, имат различни показатели, като има възможност и за долълнителен тунинг. Интересното е, че веднага се набива



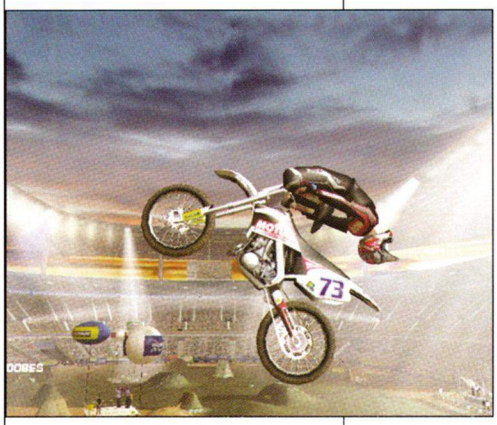
на очи комерсиалността на MR3. Различните машини са оцветени в цветовете и емблемите на спонсорите на играта: Michelin, Winkinson, Eurosport, Motul и др. Моделите на пистовите мотори обаче са постни, кофти е и физическия им модел. Моделите на състезателите също са доста ръбати. Но за сметка на това моделите на кросовите и stunt моторетки са перфектни. Изографисани са маса детайли, а и физическия им модел е най-добрия, който съм виждал при кросови машини в компютърни игри. Взето е всичко хубаво от конзолните версии на MR. А и replay-ите са просто фантастични, на моменти кадрите са толкова правдоподобни, колкото и по телевизията. Състезателите по крос също се

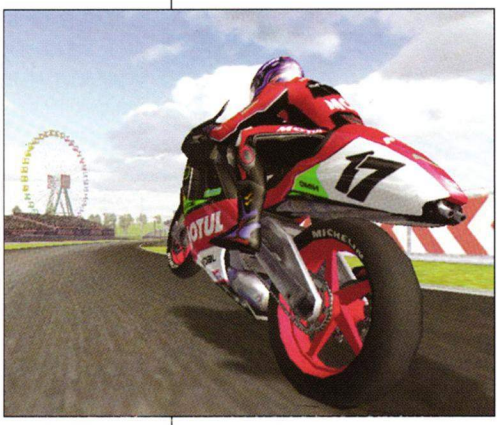


движат доста реалистично, пазят баланс с тяло при скокове, подлагат нежно краче при завоите. Но това важи само за кроса, не и за гладките писти.

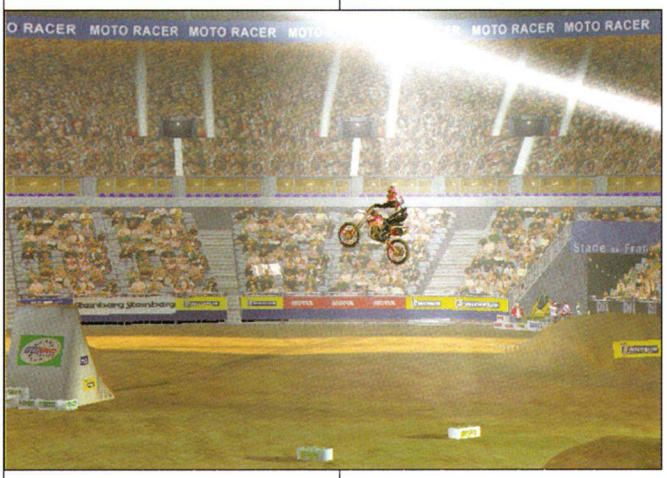
Пистите са общо 15, разделени на пет вида. Speed: пълна скука. Гонки по гладки писти. Traffic: ти и още едно диване си мерите уменията, моторите и разни други неща, като се състезавате из улиците на Париж. Трафика на превозни средства е много гъст, гадовете се престрояват когато им скимне, катастрофите са ежеминутие. Старта на гонката дава една мацка, която е някоя мис "френската гимназияяя... госпоood..." и т. нат., има перфектни мерки, и отгоре няма нищо, т.е. текстурите са гола вода, не, че мацката е гола. По принцип идеята за подобни състезания е страхотна, но липсата на пътна полиция и елементарно симулирания трафик развалят цялата работа. А и Speed и Traffic пистите са най-слабите в играта, на нищо не приличат, грозновати са и са моделиране без въображение. Като прибавим липсата на качествени звукови ефекти на двигателите на байковете, скуката е гарантирана. Няма нищо общо с пистите от първия MR. SX/MX: За разлика от гладките писти, кросовите са далеч по-добри. Даже едната от тях е направо велика. Две от пистите са по суперкрос, състезанията се провеждат на закрити стадиони под бурните обации на публиката и

в частност приятелките на мис "френската гимназияяя...". Третата писта(онази, великата) е открита и е по мотокрос. Съвсем сериозно твърдя, че тази писта е разкошна(и приятелките си ги бива). Не само





като дизайн и оформление, но и като най-близка до истинските мотокрос писти. Казвам това, защото с един мой човек(малко рокер го дава) доста сме обикаляли по мотокрос състезанията да зяпаме, и вида на тази писта ми се стори повече от задоволителен. Като включим в сметката страхотния motion capture и правдоподобен физически модел на кросовите машини, удоволствието е гарантирано. Разликата между пистовите и кросовите състезания е като Адам да скива Ева само по смокиново листо и да я гледа в смокинг. Няма да се отклонявам от темата, само ще спомена, че третата писта(онази, великата), е обградена с китни дръвчета, където нашите прааародители биха могли на спокойствие да обсъдят многото "за" и "против" смокиновото листо. Кросовите писти са осеяни с множество бабуни и хълмове, има възможност да се правят грандиозни скокове. В началото е малко трудно, но свикне ли човек с тайминга на пистата и контролите за управление, спокойно може да забрави за ония в горичката. Freestyle: имаш на разположение трасе, осеяно с множество препятствия, бабуни и изкуствени трамплини. Правиш каквото ти душа желае, важното е да впечатлиш журито, което дава оценки за изпълненията ти. Trial: това е може би най-оригиналната част от играта. Все някога сте виждали по Eurosport или някоя друга кабеларка подобен род състезания. На един покрит стадион са разхвърляни безразборно всякакви камари от сандъци, тръби, дъски и други болкуци(нещо като в редакцията на GW преди излизането на по-



редния брой). През целия този хаос е начертан маршрут, по който състезателите преминават за определено време. Тия гамени понякога правят с моторите си такива еквилибристични изпълнения, на които би подсвирнал завистливо дори планински козел. Е, ако искате и на ваз да ви завиждат планинските добичета, Trial играта е точно за вас. В началото е малко трудно с контролите(конзолната горчилка), но веднъж като хванете цаката, гейма няма грешка. Само ще спомена, че се използва накланянето на джойстика напред, встрани, ползват се и двата волшебни клавиша.

MR3 е типична point рейсинг игра, в която спечелването на първо, второ или трето място ви дава някакви пари или точки. Но тази част от играта също не е развита както трябва. С получените кредити можете само да си купувате нови писти. Не можете да правите тунинг на машините, не може да си купувате някакви супер мощни мотори, даже не можете да заведете мис "френската гимназияя" на сладкарница. Кофти!

В MR имаше едно волшебно копче. Това беше клавиша за турбото, с който адреналиновото ниво скачаше неимоверно. В MR3 вече има две волшебни копчета. Това е заимствано от конзолните версии на играта. Второто волшебно копче е ... да го наречем силата, с която стъпва състезателя върху степенките на кросовите мотори. Със същия клавиш, при натискане и отпускане, състезателя "подскача нагоре заедно с мотора, без да слиза от степенките". Надявам се добре да съм го обяснил. Наличието на тези два специални клавиша внася нов елемент в геймплея, и определено е адски сполучливо. Това прави играта на кросовите писти далеч по-приятна от тази на гладките писти.

Има възможност за мултиплейър по LAN или по Internet през GameSpyArcade. Но по обясними причини не можах да пробвам мултиплейъра. Нито имам бърза връзка, нито имаше наблизо достатъчен брой французойки.

И накрая малко анализ, а? Добре. Играта е малко трудничка. Компютърните опоненти карат, все едно им е обещана мис "френската гимназияя" за награда. Едни писти хубави, други калпави. Явно част от играта е правена с много хъс, в истинско студио за разработка на яки игри. Други части от играта все едно са правени в спиртоварна в компанията на Румънеца и Енчев. Като помислим малко... А?!? Не щете анализи? Добре де, за какво искате да си говорим? За изкуство? Мда, разбира се, феновете на GW са изтънчени натури, изкуството им харесва като тема за обсъждане. Добре... Какво ще кажете малко да си поговорим за музика? Съгласни?!? ОК... имаше преди време една засукана французойка, беше пианистка...

ОЦЕНКА:	77%
Графика:	70%
Звук:	70%
Геймплей:	80%
Изкуствен Интелект:	90%
Мултиплейър:	-----
Прилича на:	

Moto Racer, Moto Racer 2

- Производител: Hobby Products
- Разпространител: Egmont, Ikarion
- Интернет: www.hobbyproducts.com
- Системни изисквания: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, 16 MB 3D Video
- Жанр: Стратегия в реално време

Demon World 2

Автор: Guerrero&Master

Прекрасна фентъзи игра, която никой няма да хареса.

Здравейте, името ми е Корган, магьосник от ордена на Реда, но повечето ми казват Огнения Вятър. Днес никой не ми вярва, но преди много, много векове аз бях могъщ и уважаван магьосник, служещ на Имперските сили. Самия император ми възлагаше специални задачи, които трябваше да изпълнявам бързо и точно. И аз ги изпълнявах. При това доста добре. Не сте чували за Империята? Не?

И правилно, защото тя днес не съществува, отдавна изживяла времето си, своето величие и своя упадък. Останаха само спомените. Все още са живи в паметта ми образите на многолюдни градове, опасани с високи стени и бели кули и обширни плодородни равнини, които дават златна пшеница.

Мраморни статуи красяха площадите, където тълпите отдаваха почит на своите владетели.

Ееех, славни времена от още по-славна епоха.

Но не за мира искам да ви разкажа, не за плодородието или щастието, а за нея, злата двуличница, която връхлетя като чума над земите ни. Да, за войната говоря, но не за доблестната, достойна война срещу Орките на северозапад, завещана от дедите ни, а за обречената битка срещу Силите на Злото. Всичко започна с похода ни в страната на Джуджетата...

Вятъра пищеше зловещо в празното пространство, което запълваше погледа от хоризонт до хоризонт. Въздушната струя си играеше с частичките пясък, несмущавана от гората копия, застинали с върхове към небето. Малките червени знамена, закрепени под тях, плющяха и сякаш заплашваха да се откъснат и да полетят надалеч в пустинята. Слънцето огряваше отвисоко стотиците ездачи, заели позиции на единствения

хълм в околността. Следваше ги стегнатия строй на мечоносците и плътните карета на стрелците. Най-отзад се намираха трите оръдия, заредени и готови за стрелба. До тях стоеше Теодриас - свещеник, вещ в лекуването и правенето на магии, и аз, облечен с броните на Ордена.

Постепенно далечната линия на хоризонта се огъна и придоби очертанията на ездачи, чиито силуети се губеха сред облаци прах. Земята затрептя и недвусмислено показа, че конницата галопираше. Всички очи бяха вперени в Титос Железния Юмрук, който яздеше начело - гордата му осанка се подчертаваше и допълваше от огромния аристократичен черен жребец, който яздеше. Дясната ръка на командира бе вдигната високо - знак, че останалите трябва да изчакат. Артилерията започна безпощадна канонада. Някъде, далече от нас, хора и коне се свличаха, покосени от стоманените осколки. Въпреки огромните загуби, които явно търпяха, враговете продължаваха своя галоп. Вече можехме ясно да проумеем размерите на тази необозрима маса от смърт, летяща напред. Приличаше на море, което щеше да ни погребе под стоманените си вълни.

Няколко мига по-късно първите конници достигнаха хълма и започнаха да се изкачват по него, а Железния Юмрук все още не даваше сигнал за атака. Напрежението нарасна неимоверно, когато съзряхме лицата на нашите врагове. Това не бяха човешки или оркски лица, а от-

вратителни маски, зад които злото ни се надсмиваше. Очите на съществата горяха в неестествени пламъци и хвърляха ужас, какъвто не бяхме изпитвали дори при битката срещу Минотаврите и Харпиите. Стотиците копия се насочиха напред и войската заприлича на огромен таралеж. Оставаше единствено командата за атака И тя бе дадена! В мига, когато Титос замахна отривисто с ръка напред, бойния ни вик прогърмя над противниците.

без снаряди, рицарите лежаха посечени в пясъка, а стрелците завързаха ръкопашни схватки, които бяха обречени да загубят. Двамата с Теодриас изсипвахме цялата магия, на която бяхме способни: Fireball, Meridas Rage, Fire Storm. Около нас замириса на обгорени кости и разтопен метал. Нямахме шанс, защото силите бързо ни напускаха. В този момент Тордам, държащ в ръцете си прочутата брадва на Артур, връхлетя заедно с отряда си върху оце-

ваха пиршество. Не ни оставаше нищо друго освен да чакаме подкрепления, за да продължим войната..."

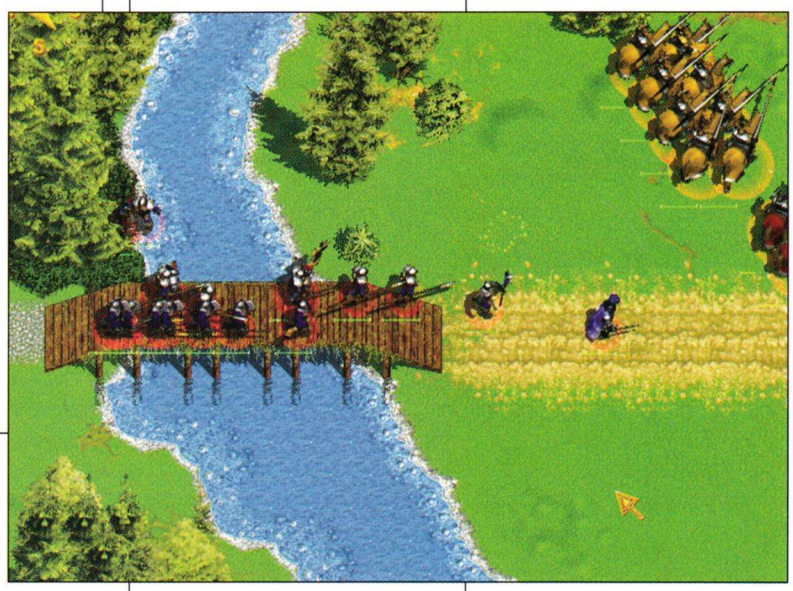
В общи линии толкова за историята и атмосферата. Сами се сещате, че това са двете най-силни страни в Demon World 2. Играта, естествено, е стратегия в реално време със силно изразени RPG елементи. Дори бих могъл да я нарека подобна на Myth, ако не бяха няколко (всъщност повече от няколко) елемента, които я различават от всеп-

анимирани единици. Тези неща присъстват навсякъде, но не и тук. Въпреки резолюцията от 1204*768 (която не можете да променяте) Demon World 2 има архаичен облик, като е сериозен конкурент за титлата "игра която е доста добра, но която не мога да гледам повече от час".

Преувеличавам разбира се - след време се свиква и с най-лошото, но имам неясните подозрения, че времето, което ще отделите за свикване, ще е два пъти повече от необходимото за превъртане на Battle Realms примерно. Създателите явно така са се вглъбили в произведението си, че са забравили да проверят какво е правил света през изминалите 5 години.

"Но най-важна е не обвивката, а това, което има под нея" казал веднъж мъдреца, след като тълпата разкъсала дрехите му. Съдейки по това правило би трябвало играта да получи оценка над осемдесет и пет и покана за алеята на славата, защото е наистина добра.

Започвате с отряд войници, които освен че се различават по рода войска, към която принадлежат (конници, стрелци, пешаци), имат специфични показатели от типа на Close Combat, Range, Armor и т. н., които имат РЕАЛНО отражение на бойното поле. Примерно Берсерка, както всички знаем, е бърз, нанася огромно поражение, но не обича да



Последвалите събития са само смътни спомени, защото бях зает с призоваването на Fire Elemental. Звън на метал, предсмъртни и победни викове, звук на чупещи се кости - всичко се смесваше в едно кипящо цяло, простиращо се между двете армии.

Войниците ни бяха опитни ветерани, но почти нямахме шанс за победа срещу постоянно прииждащите редици на ужасяващите полуразложени зомбита. Оръдията останаха

лелите изчадия. Настана последният час и всичко потъна в кръв. Добре, че героя носеше Healing Potion и успя да я изпие навреме. После малко Power Potion и от зомбитата не остана нищо. Както и от нашите войски.

Беше вече залез, когато битката свърши. Единствените живи същества бяхме аз, Теодриас, Тордам, Титос и лешоядите, които си устрой-

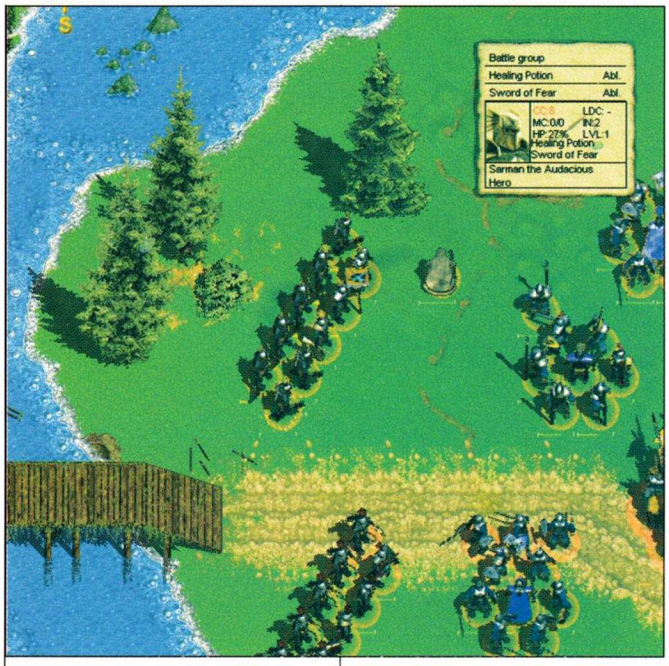
ризнатия родоначалник на този вид игри (Myth не е родоначалника, но подобно на Quake е изградил солидна представа за качество при сравнение).

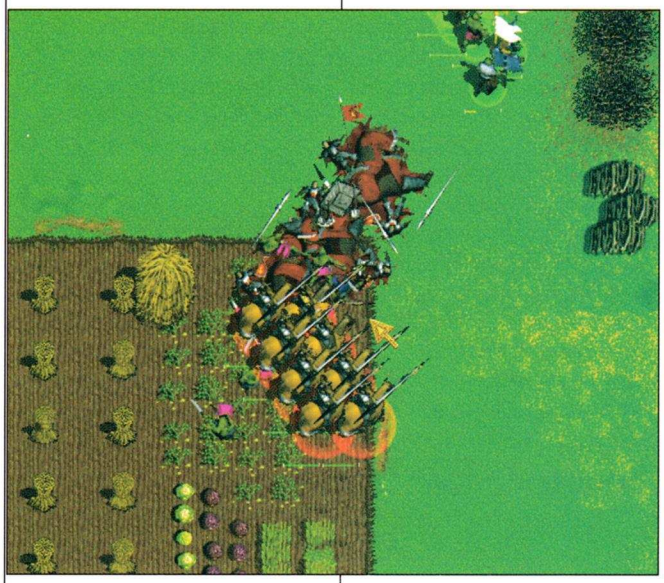
Първо, забравете за думата 3D. Също така забравете думите красота, специални ефекти или добре

носи брони и поради това е доста уязвим. Затова пък рицарите са покрити от глава до пети от дебела стомана и са почти неуязвими за стрели, копия и други метателни оръжия. Недостатъкът им е, че са доста бавни, т. е. има голям интервал от време между ударите. Стрелците са

съвсем друга работа - нанасят достоен damage от разстояние, но ако някой се приближи твърде близо, ще се превърнат в храна за гарваните. Освен това има различни видове стрелци. Тези с лъковете се различават коренно от арбалетистите. Стрелите, изстреляни от лък, се движат параболично и имат огромен range, но по-малко демидж от арбалетните. Все тънкости, които няма как да не използвате по време на кампанията. DW2 предлага още два вида игра: Single missions и Multiplayer. Първото мисля, че няма нужда да пояснявам какво представлява, а за второто ви трябва изградена LAN или достъп до I-net (също така и оригинално копие на играта.

Интересното в кампанията е, че сами можете да определите състава и броя на войските под ваше командване. Отначало започвате с имперските сили, но по-късно към вас ще се присъединят много съюзници, главно от расата на Джуджетата. Имайте предвид, че освен трите основни раси (Хора, Елфи и Орки), ще срещнете и множество неутрални единици, които в повечето случаи са доста hostile настроени. Ако в началото не ви харесат предоставените войски, просто ги продайте и купете нови. Финансите се запълват в хода на кампанията, но мога да ви уверя, че в нито един момент няма да се видите затрупани от пари. Те (парите) имат съвсем друго предназначение. Примерно след ожесточена битка групата ви от елитни ветерани (разбирай единици над 1 level) е редуцирана наполовина. Естественият ход трябва да е rebuild-ването им, а не закупуването на новобранци, чиито показатели са доста по-ниски. Всъщност забравих да ви кажа, че войниците са разделени на групи от обикновено осем екземпляра и е невъзможно разделянето им. Например отряд archers, наброяващ осем души, не може да се превърне в два отряда от по четири души. Единиците от един отряд заедно трупат опит и си го разпределят по равно. Ако в битка искате да накарате стрелците да нападнат дадена единица или вражеска група, просто щраквате с левия бутон, когато курсорът е над тях, за да ги селектнете и след това пак с левия бутон върху нежелания елемент, за да бъде засипан от стрели. Всяка стреляща единица има нужда от презареждане, което е отбелязано от пясъчен часовник над нея. Заслужава адмирации идеята да не се занимавате с микроменджмънт на битките. Просто отпада грижата за всяка единица и вниманието на играча може да бъде насочено главно към тактиката. А тактики съществуват много: теренът може да забави движението на единиците или обратно - да го улесни, затова не е разумно да накарате пешаците да щурмуват скрити в гората стрелци. По-добре се възползвайте от способността им да запалят огън в местността и след няколко минути орките ще се окажат в центъра на истинска огнена стихия. Мисля, че е излишно предупреждението, че пожара може да засегне и вашите собствени единици. Когато вали дъжд тази тактика е неприложима и ще се наложи да измислите нещо друго. DW2 нямаше да е и наполовина толкова добра, ако отсъстваха специалните единици: Командири, Магьосници и Герои. Командирите са изключително силни единици, като към тях можете да прикрепите до четири отряда, които да се възползват от бонусите им. Командирът може да задава и допълнителни видове боен строй (обикновено от типа "Аз съм в средата, 'щото съм мно'о важна единица, а вие прасета мрете отстрани). Героите много приличат на Командирите с тази разлика, че са доста по-силни, но могат да водят само до два отряда. Магьосниците обикновено са три вида за всяка раса. Ще опиша само тези на хората, защото статията доста се удължи и вече усещам редакторската ножица (много сух и зловещ метафоричен звук, надявам се никога да не го чуете).





Първи в списъка са Magicians of the Order- невероятно могъщи магьосници, добре бронирани и отлично владеещи магиите Wall of Fire, Fire Storm и Fire Elemental.

Втори по важност са свещениците (Priests), умеещи да лекуват рани (Healing Hands) и да размазват противниците с магията Meridas' Rage (която взима част от кръвта на близко разположените приятелски единици).

Последни са редовите магьосници (The Magicians), които освен че са слаби в близък бой, разчитат главно на защитни магии от типа на Magic Shield и Defense Air.

В играта има множество артефакти от рода на Healing Potion, Sword of Fear, Ring of не знам какво си, които подобряват значително характеристиките на притежателя им. Съществуват общи артефакти, които могат да бъдат използвани от всички раси и единици, артефакти с ограничен брой използвания (сещате ли се колко пъти можете да използвате Healing Potion-а?) и предмети с тесен кръг възможни притежатели (мечът Orc Slayer може да бъде използван само от джудже-герой, мразещо зеления цвят), примери - много.

Мисиите, в които ще участва грижливо приготвената ви армия, не са никак еднообразни - от залавяне (по-точно избиване) на разбойници до оказване на помощ на съюзници и обсади на укрепени селища. От време на време ще имате възможност да изпълнявате нещо като бонус мисия, от която няма да зависи хода на събитията, но ще ви дава сериозни предимства, ако я изпълните. Не си мислете обаче, че светът е само рози. В DW2 ще се сблъскате с тонове бъгове и с доста нелогичното поведение на управляваните от компютъра противници. Общо взето тяхното поведение се изчерпва с патрулиране в дадена територия и атака още щом ви забележат.

Това е! Играта е добра, но не ви препоръчвам да си пилеете парите за нея. Не заради бъговете или лошата графика, а защото не е правена за перфекционисти, каквито всички, надявам се, сме.

ОЦЕНКА:	79%
Графика:	40%
Звук:	50%
Геймплей:	80%
Изкуствен Интелект:	60%
Мултиплейър:	-----
Прилича на:	

Warlords: Battlecry

- Производител: **Paradox Entertainment**
- Разпространител: **Strategy First**
- Интернет: **www.europa-universalis.com**
- Системни изисквания: **Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, 8 MB Video**
- Жанр: **Стратегия в реално време**

Europa Universalis 2

Автор: Groover

"От фенове за фенове".

Изречението малко по-горе като че ли най-добре описва продължението на Europa Universalis. Играта наистина е предназначена предимно за фенове на първата част и се държи меко казано враждебно към всеки опитал се да се присъедини към "правата вяра". С друго не мога да си обясня оскъдните обучаващи "мисии", където ви казват кое къде се намира и с това се приключва с обясненията. А, повярвайте ми, има какво да се разбере относно Europa Universalis 2. Много би ви помогнала книжката към играта, но тъй като аз изгубих някъде моята (пък предполагам, че при вас ще настане същото положение) добре ще бъде да посетите адреса http://home.hetnet.nl/~copia-fs/faq/index.htm на който един от бета-тестерите на играта е написал доста подробен наръчник за Europa Universalis 2. На мен той ми помогна да разбера някои от елементите в играта и ми се струва, че написаното там ще ви спести много усилия и нерви. Стига Europa Universalis 2 да ви влезе под кожата.

При мен този процес бе съпътстван с не малко болка. По принцип мразя някой да ме кара да се чувствам глупав, а точно това успя да постигне с мен EU 2. След 2 часа игра още не бях разбрал кое, как и защо трябва да се прави и успявах да отвоювам престижното последно място по VP (victory points) дори и на най-лесното ниво на трудност. С течение на времето успях да се синхронизирам с нестандартния начин по който играта тече и започна втората фаза - тази на Великите Игрови Открития. Постепенно, час след час, EU 2 сламежливо ми откриваше прелестите си. В 4 часа през нощта сърцето ми биеше лудо, бузите ми горяха, а ръката инстинктивно стискаше ъъъ мишката (вие какво очаквахте) в очакване на следващото събитие. Аз съм влюбен! Влюбен съм. И както влюбените са готови да говорят за любимите си с часове (или поне така твърди Шекспир, в реалния живот нещата стоят точно обратно т.е. напълно нормално. И слава Богу! - бел. Ред.) и аз си мислех да напиша една 8 странична статия за Europa Universalis 2. Да обясня всичко, което съм открил, да споделя моя опит, да разясня сложните взаимовръзки в заглавието. След няколко часа сън нормалният разсъдък ми се възвърна и реших, че вместо да прилагаме към списанието медал за издържалите да прочетат докрай най-дългата ми статия някога по-добре да успея да се спра на най-важното. Който се заинтересова от това, което съм написал ще има достатъчно търпение да открие всички останали подробности сам. А и останалата част от читателите няма да се съревновават как да не заспят пред моите длъжки умотворения. Речено-сторено.

Europa Universalis 2 е стратегия в реално време, но изобщо и не си представяйте някое типично RTS. Проблемът с EU 2 е че играта не се вписва точно в рамките, очертани от реалновремевите стратегии. По-точно би било да разгледаме EU 2 като икономическа и военна симулация в средновековието. EU2 се развива по времето на Великите Географски Открития. Тя покрива 400 години от живота на средновековна Европа - от 1419 до 1840 година или казано с други думи от Жана Д'Арк до Наполеон. Действието тече в реално време, но скоростта на смяна на листовете от календара зависят от вас. Можете да накарате дните да преминават като мигове, часовете да траят минути или времето да замръзне. Правилното настройване и промяна на скоростта на играта ще ви помогне да не заклеймите играта като монотонна и да можете да отделяте достатъчно внимание на важни случки в кралството ви. А те ще бъдат най-разнообразни.

В Europa Universalis 2 вниманието ви ще бъде разтроено между трите големи фактора в играта - икономика, дипломация и военно дело. В играта тези три елемента от управлението на една държава са майсторски преплетени. Вие буквално можете да видите как домино-ефекта от едно ваше погрешно решение може да постави на колене цялата държава. Фактът, че действието се развива в реално време никак не помага на ситуацията. Да-

же напротив. Докато се занимавате със заселването на нови земи, вашите търговци могат да бъдат изхвърлени от търговскитецентрове. Докато се опитвате да си го върнете на вражите търгаши, новите ви провинции могат да въстанат против лошото ви отношение и липса на внимание. Да на говорим за онзи легион, който сте забравили да си плува в морето и безславно си е потънал на дъното заедно с вашите амбиции да ставате втория Александър Македонски. Номерът да скласвате с всичко е да бъдете адски последователни. И да биете по една пауза на играта, за да проверите дали не сте пропуснали нещо в цялата тарапана.

Начало на играта

Началото е заблуждаващо просто - избирате си една от осемте кампании в играта, грабвате нация и тръгвате по широкия бял свят. Докато още съм на тема кампании, нека да ви спомена че Paradox Entertainment са успели да сътворят чудеса в тази посока. Не е много лесно да пресъздадеш икономическата и политическата ситуация в средновековна Европа, но те са успели в седем поредни пъти. В тях ще участвате в съвсем реални събития от миналото на Стария Континент. Всъщност само началото на тези кампании ви предоставя една достоверна историческа картина. Оттам нататък голямото количество случайни събития лека полека ви въвеждат в своя собствена алтернативна реалност. Ако сте начинаещи в играта, ще ви препоръчвам да изиграете поне една-две ПЪЛНИ игри на кампанията Fantasia. Тук наместо с множество провинции, васали, сложни дипломатически взаимоотношения, войски и флот, започвате с едно единствено парче земя и определена сума пари. Няма го шокиращото количество събития навсякъде по света, на които трябва моментално и адекватно да реагирате. Началото може да ви се стори малко мудничко, но с течение на времето ще промените мнението си. Няма да скучаете - това мога да ви го обещая със сигурност. От избора на раса ще нация до голяма степен начинът ви на игра. Освен уникалните характеристики на народа и императорите му, различните народи имат на разположение различни единици - някои нации не разполагат със заселници, други със скаути и т.н.

Икономика

Един от трите важни елемента в играта е икономиката. Ще са ви необходими стабилни приходи, за да можете да посрещнете разходи на държавата си. Пари можете да печелите основно по три начина - търговия, производство и данъци. Стокооборотът се осъществява чрез изпращане на търговци по специализираните световни центрове. По принцип разполагате с ограничено количество търговци и поне в началото е желателно да оставите компютъра да се занимава с тази дейност. По този начин стоките ви могат да достигнат до повече пазари и да ви носят печалби. Как се сдобивате със самите артикули? Всяка една провинция се е специализирала в производството на определена стока. Когато построите колония или търговско представителство (измислете друг превод за trade outpost) в дадена провинция, във вашия търговски център ще потекат благата, произведени там. При наличието на търговци в други столици, ще можете да ги продавате с добра печалба, стига в световен мащаб да има търсене за тях. Например разработването на колония, където има запаси от тютюн сигурно ще ви излезе доста солено, но в последствие ще жънете големи печалби. В играта си имаме брутално действащ инфлационен модел наред със световната търговска система. Ако поддържате монетаристична политика (т.е. акумулирате големи суми в съкровищницата) това ще доведе след себе си сериозна инфлация. Положението в съседните ви държави също ще окаже влияние на икономическата обстановка. В играта ще можете да взимате заеми от банките и да обявите банкрут като не успеете да се справите със задълженията. Това ще повлияе отрицателно на стабилността ви и моралът на войските ви. Като цяло системата в EU 2 е изненадващо сложна и реалистична и може да служи за пример на цяла купчина икономически симулации.

Както виждате ефектът от икономиката ще се усети и в останалите сфери на държавата ви. Ще взема за пример войската ви. Силната войска ще ви постави в благоприятно положение при международни сблъсъци, както и ще всява респект в другите държави, но нейното съществуване си има цена. Първата е пряка - обучаването на армията никак не е евтино, а и е необходимо да се плащат заплати по време на съществуването им. Но това не е всичко. Всяка една армия трябва да се снабдява с необходимото количество продоволствия, които идват от територията, на която те са разположени. В случай, че провинцията ви не може да се справи с товара, войсковата ви част ще се премести в съседна територия, контролирана от вас. Наличието на войска е желателно, защото революциите няма да са нещо рядко на вашата територия. Или поне докато не изобретите високо ниво Land Technology или не назначите губернатори в териториите си. Всичко това изисква сериозни инвестиции в науката.

Открития

За разлика от игри като Civilization, където избирате какво точно да откриете, в EU 2 практиката е съвсем различна. Вие просто нали-

Първи стъпки в занаята

Ще се опитам да ви дам добър старт при започването на играта, като ви споделя моя опит при развиване на бъдещата първа сила. Избрали сме сценарий Fantasia с победа по Victory Points. Първото нещо, което трябва да направите е да си построите втори отряд от 10 000 войника, с който да разглеждате непознатите територии. Втората е да приемете мисиите, които ви се предлагат (ефективен начин за печелене на VP), както и да преместите настройките на вътрешната политика. Имате право на една промяна всеки 10 години, така че ако искате да формирате нацията си, добре е да го направите от самото начало. Третата е да огледате територите наоколо и да решите кои от тях са подходящи за моментално заселване. Огледайте се за провинция, където агресията на местното население е ниска (до 4) и/или има ценен ресурс, който ще ви носи повече печалби. В такъв случай изпратете една част от войската си в тази провинция и започнете да изпращате колонизатор след колонизатор там. Трябва да направите седем успешни разширения на предния си пост, за да го направите провинция. Ако успеете да направите това цялото местно население се присъединява към вашето градче (повече хора = повече пари от данъци). Според мен е оптимално да развивате два предни поста едновременно. През това време е добре да сте отворили и спонсорирали еднократно всички разследвания, за да ускорите откриването на Land Technology 1, който ще ви позволи да увеличите приходите от данъци, чрез повишаването на данъчния. Още една задача, която трябва паралелно да изпълнявате е да разкривате повече територия и да търсите излаз на море. Внимавайте attrition-показателят на скаутите да не стане прекалено висок. В такъв случай бързо ги върнете в границите на държавата.

вате пари, като ги разпределяте между 6-те различни области. Естествено можете да контролирате размерът на средствата, както и процентното им разпределение между Land Technology, Naval Technology, Stability, Infrastructure и Trade Level. Инвестицията е ужасяващо голяма, но се изплаща с новите възможности, които предлага пред вашата империя. Ако успеете да развиете военното дело например, ще получите по-добре биещи се войски.

Военни действия

Да си дойдем на думата на военните действия. Те са един от малкото спорни моменти в Europa Universalis 2. За да водите войни ще ви трябва войска. За разлика от други игри обаче, в EU 2 не е необходимо да имаш по-голямата войскова част, за да спечелиш. Моралът е една от ключовите думички. Дори и 100 000-на войска да изправите срещу 10 000-на армия, лош ли е моралът на частта ви, тя просто се оттегля от бойното поле. Сред другите фактори, които влияят на ефективността на войниците ви е степента на военната технология, стабилността в държавата, терена на който се води битката, степента на осигуреност на войската с продоволствия, уменията на лидера, който управлява държавата и т.н. Докато правите дълги походи и обсади следете показателя attrition. Ако стигне до опасно високи стойности по-добре върнете армията си и запазете военната сила, вместо да я изгубите за лудо. Има и други начини за постигне на вашите цели.

Дипломация

Един от начините за растеж на вашето кралство е умелата дипломация. В началото на 15-ти век няма да има много свободни територии за завладяване. Единственият път да разширите владението си е перото, с което подписвате спогодбите (мирни договори, ембарго, търговски споразумения, васалство, анексиране на територия) и кралските женитби, които можете да уредите. Дипломацията е доведена почти до съвършенство в EU 2. Както сами виждате ще имате на разположение най-различни средства, за да уредите отношенията си с другите страни. В една игра ще може да има над 60 държави, като всяка една може да има сложни връзки с останалите. Получава се адски заплетена мрежа от съюзи, религиозни общности, локални войни и интереси. Вашата задача е да се борите вие да имате последната дума при преговорите и да повишите вашето политическо влияние на континента. Удоволствието от постигането на тази цел не може да се опише с мастило. Просто Трябва да се изживее.

За малко да забравя - внимавайте с дипломатическите ходове, защото те много лесно могат да намалят стабилността на държавата ви, а при рязко смъкване на този показател ви чакат големи неприятности.

Облик

Няма да ви е много трудно да откриете по-красива игра от Europa Universalis 2. Като че ли не е останало време да се пипнат и тези елементи от Europa Universalis 2. В желанието си да пуснат играта преди Коледа, Paradox са пренебрегнали тотално графичния елемент. Жертван е и по-удобния интерфейс. Освен че не може да се ориентираш особено лесно в него, по време на игра бивате засипани с невероятно количество прозорци, които ви съобщават различни неща. Някои от тях можете да изключите други просто не трябва, тъй като носят ценна информация. За съжаление информацията пристига прекалено бързо особено при по-бърза скорост на игра.

На кратките срокове дължат съществуването си и една шайка от бъгове, които да се надяваме скоро ще бъдат изтребени до крак с някой пач.

Заключение

Предполагам че тази статия не е от най-забавните които сте чели някога и за това си има причина. Europa Universalis е ужасяващо комплексна и невероятно времеотнемаща. По изисквания за свободно време тя може да се конкурира единствено с Civilization. Ще ви трябват месеци докато разберете логиката, която е залегнала в играта и да се борите с опонентите ви на висока степен на трудност. Авторите на играта са успели да създадат истинска дишаща вселена, която те грабва и не те пуска да си отидеш. На няколко пъти се налагаше да си пускам играта, за да проверя някое наименование или факт и тези уж няколкоминутни прекъсвания ми отнемаха по час-два. С това мисля да завърша.

ОЦЕНКА:	89%
Графика:	70%
Звук:	70%
Геймплей:	95%
Изкуствен Интелект:	85%
Мултиплейър:	75%
Прилича на:	
Europa Universalis	

- Производител: **Enlight Software**
- Разпространител: **UbiSoft**
- Интернет: **www.ubi.com**
- Системни изисквания: **Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, 8 MB 3D Video**
- Жанр: **Икономическа симулация**

Capitalism II

Автор: Slurck

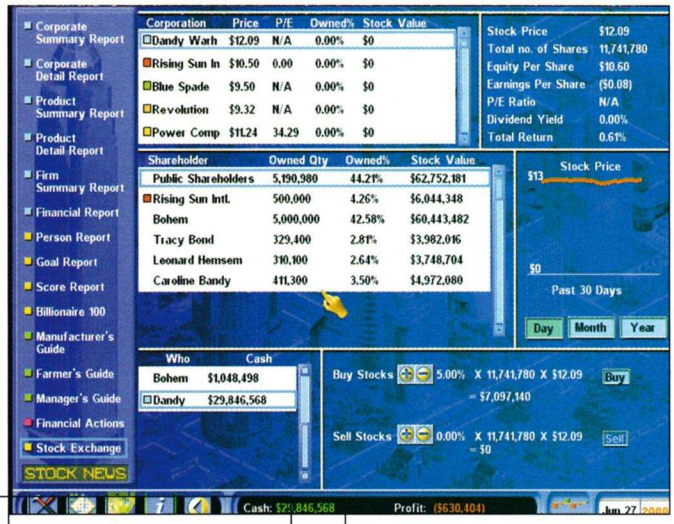
Ху уонтс ту би а факин милиярдер?

Трябва да има повече такива фирми, мамка му! Имаме нужда от тях. Както и от кадърни програмисти, 3D artists и добри сценаристи. Говоря сериозно! Гладът за качествени игри е неизмерим. Но това и вие си го знаете. Колкото до мен, честно казано - изправят ми се космите в гъза, само като си помисля колко игри, пълни боклуци, циркулират в момента на пазара. И за това, отколко време не съм срещал качествена игра. Говоря за наистина качествена игра - добре изпипана, с приятна графика, увлекателен геймплей, в зависимост от жанра - с добра история, седяща зад цялото това творение. Слава на Бога и неговото всевишно търпение, задето все още продължава да ни отпуска по

някой кадърен дизайнер, който да от дъжд на вятър да сътворява по нещо стойностно. В случая става дума за Тревор Чан и фирмата Enlight Software. И двете имена са световно неизвестни, но това на мистър Чан поне седи в кредитите на първия Capitalism, който - да си признаем - беше малко недокатен и бъгав. Графиката му можеше да се конкурира с древногръцка трагедия, а и в самата симулация нямаше никакъв феърплей - аз например, колкото повече напредвах, толкова по-неприятен ставаше вкуса в устата ми, от подозрението, че опонентите ми въртят някакви далаверки и черен бизнес, до които аз нямам достъп, защото толкова много пари по легален начин не се правят братя.

Във втората част обаче дървото яко е играло. Най-сериозна тесла е минала през художествения отдел. Визията е детайлна, направена с вкус и опитност. Коли се движат, хора щъкат, ако се вторачите дори ще ви направи впечатление, че светкат светофари, тревата е приятно зелена, асфалтът черен... Феерията е пълна! Тъй като основната ви задача е да боравите със сгради ще забележите, че и по тях детайлите не са спестени - виждат се прозорчета, еркерчета, тераски, самата постройка прилича на реалния си еквивалент, а не на някакъв боядисан хамбар. Хвърлените

усилия си личат и заслужават адмирации, но... графиката е просто морално остаряла. Тъжната истина е, че поставена до Tropico играта изглежда някак съсухрена, правена преди време. Не ме разбирайте погрешно - но по отношение на графичността Tropico просто сложи летвата твърде високо. Очевидно графичния енджин е първото, върху което е работено, защото годините прах, наслоили се върху тези байтове си личат натрапчиво. Все пак искам да ви успокоя и да ви кажа, че The Sims, да речем, ще ви се струва грозновата ако си я пуснете след 8 часа Capitalism II. Но това е бял кахър, с напредването на играта ще сте затрупани с толкова работа, че няма да ви остава време да се наслаждавате на визуалните съвършенства, пък дори да бяха с модифицирания engine на QuakeIII. И тук идва ред да поговорим за десетките информационни екрани, от които черпите нужните ви сведения. Следва едно голямо УРА! Пичовете са седнали с молива и хартията и са помислили как информацията може да се поднесе максимално лесно и бързо за четене, да се организира така, че да е достижима с минимален брой кликания на мишката и да не ви се налага да търсите цената примерно на доматите на едро при борсовия си индекс. Цялото инфо, която някога може да ви потрябва (освен картите на града) е събрано в един информационен панел. В него (активира се с "I") може да намерите всичко. Там е моментното финансово състояние на вашата фирма, анализ на печалбите ви, на оборота, подробна информация за всичките бизнеси, които въртите, за всичките ви предприятия, заедно с произвежданите стоки, печалба на бройка, търсене, предлагане (понякога фабриките ви не могат да задоволят търсенето, тогава кривата, отбелязваща предлагането се доближава застрашително до нулевата кота), както и подробни анализи за всеки артикул, който купувате, продавате или произвеждате - пазарен дял, клиенти, качество на стоката, важност на хората (например шампоан и паста за зъби се изкупуват като за предстояща нова 30-годишна война) и други



интересни неща, все предназначени, за да задоволите максимално клиентите си и така да увеличите с пъти печалбата си. Друга полезна функция на информационното табло са ръководствата. Имате точно три броя на разположение - наръчник на производителя, фермера и мениджъра. Те, противно на началния си вид, са може би най-важното нещо в играта, защото в тях, грубо казано, са разяснени правилата, по които ще играете. Например в наръчника на производителя ви е обяснено как се произвеждат различните продукти. Като това, че - да речем - за да продавате бутилирано мляко ви трябва източник на стъкло и мляко. За първото се нуждаете от находище на кварц, върху което да построите отгоре на което вие си строите мината си. След това ще намерите начин да се сдобиете фабрика, която да преработва кварц в стъкло. За мляко наличието на ферма с крави е напълно достатъчно. Ако имате откъде да си набавите ягоди и захар бихте могли да се захванете и с производството на сладолед. Примери много.

Идеята в играта е, че можете да продавате само продукция, но не и необработени суровини. Тях можете да ги използвате в производството, но не и да ги търгувате. Единият от пътищата е точно този - да затворите целия цикъл от добива на суровината до продажбата на готовото изделие в собствената си търговска мрежа, която разбира се трябва да изградите. Така на теория би трябвало да реализирате печалба. Неприятното идва от факта, че в този случай хвърляте целият си начален капитал, инвестирате огромни суми, за да затворите цикъла, а накрая произвеждате само 3-4 продукта. Един от другите начини да станете мултимилиардер е да въртите бизнес само със супермаркети - просто купувате продуктите от други и препродавате - чиста търговийка.

Ако пък решите можете да хванете всичките находища на ресурси - нефтени кладенци, мини, сечища и да продавате. Пари могат да се правят не само със стоки, а и със закупуването на недвижимо имущество (къщи, жилищни и търговски сгради, небостъргачи) и отдаването им под наем. Начини всякакви, целта е една - да станете милиардер. И то бързичко.

На помощ, както стана вече дума, идва информационния екран. Там можете да видите всичко. Като това например, каква е пазарната ви доминация при производството и продажбата на даден продукт, освен това може да видите кои са купувачите ви, ако го продавате във собствен магазин можете да променяте цената на стоката, както в магазина, така и тази във фабриката. Отчитат се още куп други показатели -доверие във вашата фирма, рекламен дял, сравнение между качеството на произвеждания от вас продукт и подобните такива на конкурентите ви.

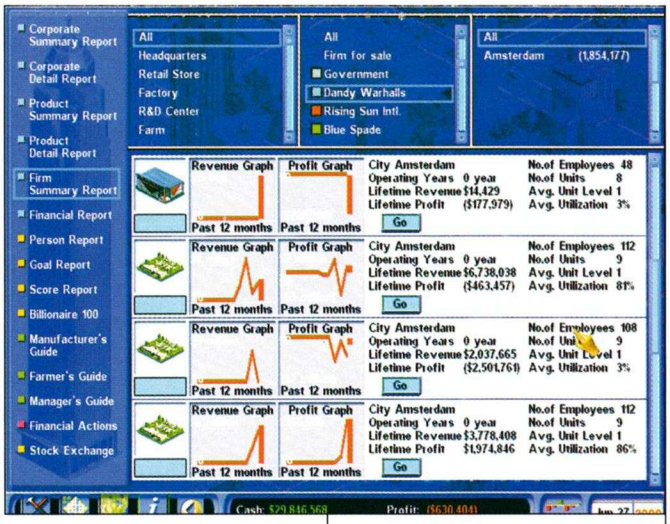
Информацията е най-ценното оръжие, знаят го вече и децата, затова познаването на конкурентите ви - пари, влияние, доверие в тяхната марка, водещи продукти и пр. - е сред основните ви козове, в постигане на заветната цел. В бизнеса е така - той трябва да е зле, за да си ти добре. Изхождайки от този постулат можете да започнете, например, да продавате продукти, в които те са водещи на по-ниски цени. Не, че ще реализирате печалба, но ще завземете постепенно пазарния им дял и лека полека ще ги закопаете.

ТЕХНОЛОГИИ

Всяка стока, която продавате има технологично ниво, което в началото е 30. Снабдявайки се като предвидливи и прозорливи бизнесмени с множество R&D (Research & Development) центрове, вие можете относително евтино (коства ви единствено заплатите на работещите в тях) да покачите технологичното ниво на продуктите си. Да речем - на въпросното бутилирано мляко. Колкото повече такива центрове можете да си позволите, толкова по-добре - парите, които влагате в тях многократно могат да ви се изплатят от продажбата на технологии. Дори на самите ви конкуренти. Ето ви пример:

Вие сте най-големия пич в производството и продажбата на кревати. Конкурентите ви не са се усетили навреме, вие сте много напред с материала и правите най-дивно и възбуждащо скърцащите кревати (по желание звуците могат да са и стенания). Продаваш кревати като обезумял, а в магазините на конкуренцията техните събират прах. Това е щото меките глави не са достигнали до технологично ниво 320 за легло като вас. Изведнъж те съзират къде е ключа от бараката и предлагат да откупят технологията ви. Това е хубаво. Лошото е, че винаги се случва, когато вие вече си играете с милиарди, а те ви предлагат, да кажем, 10 милиона. Капка в морето. Има недомислици в играта, не го отричам.

Една друга полезност е миникартата. Тя е второто по ценност съкровище след информационния екран. В случай, че не е пусната (М еднократно). Това е нещото,



което трябва да ви стане като настолна книга, в мисъл - трябва да познавате всичките му функции перфектно, за да можете да командвате наистина вещо огромната си империя (при 70 сгради наистина си говорим за страшна бъркотия). Имате две възможности да я използвате. Първата е самият мини-изглед. Той може да бъде сменян между регулярен (просто показва града отгоре и сградите отбелязани с цвета на собственика им), да ви показва най-скъпите площи в града, да ви показва печелившостта на дадено предприятие, както и да ви разкрие къде има някакви ресурси, както и най-ценното - зависимостите. Ще рече - кои са клиентите на продуктите ви. Това е важна информация. Сами ще се убедите.

Другият начин на показване се отнася за сградите и функционира подобно на търсачка за сайтове. Имате пет копчета, с които да филтрирате какво да се показва - вид постройки, корпорация, град, вашата фирма и продукт...

Как се ползва? Ами ако искате да видите как се справят примерно само супермаркетите ви - от "вид постройки" избирате "Супермаркети" и с PgDn и PgUp обикаляте из постройките, които са избрани в момента. Нямам намерение сега да ви разяснявам как се работи с такъв тип филтър - не е сложно, но е невероятно мощно и удобно. Единствената ми забележка е, че не може да се ползва скролчето на мишката в някои подълги менюта - нещо, което определено би ме улеснило страшно.

Също така забавна функция е борсата. Играта с акциите е вероятно безумно интересно нещо, но на мен ми дойде малко нанагорно, сложно и объркано и поблагодарих мислено на авторите на играта, че е предвидена опция за изключване на борсата. Неприятен детайл от цялата картинка представляват опонентите ви. Тук можем да кажем само ласкави думи за тях. Те са адски експанзивни, надарени са с изключително добре скриптирано търговско мислене, а методите им са безскрупулни и ако не сте наистина роден за икономист на трудност над

120% ще останете без коса. Противниците ви не са просто силни - те правят логични и бързи ходове в агресивен комарджийски стил - залага се всичко, като очакваната печалба е или двойно или нищо. В тяхна чест трябва да кажа, че досега, от около 20-те игри, които съм изиграл и всичките съм ги докарвал до поне 20 години играло време само два пъти съм виждал опонент да фалира. Може да мизерстват, но никога не се предават и чакат златния си шанс, което прави борбата за всеки долар особено жестока. И приятна! Ако считате, че във вас дреме един втори Адам Смит, то опциите позволяват, меко казано - мазохистични условия, в които може да започнете - рецесии, мизерия, високи цени, инфлация - има от всичко и то по много.

Надявам се не сте очаквали AC3 звук и DVD видео от една подобна игра? И да сте ги чакали няма да ги намерите. Звуците са, колкото да има такива, музиката е досадна в един момент и се налага да опънете здраво mp3-те, за да не почнете да треперите от яд, особено ако положението е по-напечено. Единственото видео в играта, до което аз се добрах беше някакво недоизкусурено интро-филмче с гнусно качество. Да не говорим, че очевидно беше правено набързо за 10-15 мин, колкото да не е без хич. Като цяло от тези два елемента има много какво да се желае още, в случай, че търсим ултимативното качество, но не това трябва да искаме от подобен жанр игра, според мен.

Не знам какво повече да кажа. Играта е трудно да бъде описана, най-вече защото е като кошница с Лего части. Сама по себе си тя е малка, невзрачна на вид - с непретенциозна графика, скромни, но богати на опции екрани, калпави звуци и отчайваща музика. Истината, обаче, е под тази уродлива черупка и тази истина се нарича "маниашки як геймплей".

Вторият капитализъм просто всмуква всеки търсещ безкрайните долари - пък били те и виртуални. Хоризонтите, които се разкриват благодарение на добре обмислената и реализирана мащабируемост на играта са безкрайни - само бъзикайки опциите е възможно да сътворите повече от 200 различни изходни състояния, а генерираната всеки път наново карта ви гарантира повече опции и варианти, отколкото може да изиграете.

Моят съвет е всеки, който си пада поне малко по икономическите стратегии да хвърли едно око тук. Гаранция е, че ще му паднат и двете очи и после не може да си ги събере. Играта е малко трудна за научаване, но за сметка на това един път овладеете ли тънкостите и всички възможни опции и настройки откарва и преоткрива богатството й всеки път, когато натисне заветното Start.

ОЦЕНКА:	84%
Графика:	50%
Звук:	40%
Геймплей:	85%
Изкуствен Интелект:	95%
Мултиплейър:	-----
Прилича на:	
Capitalism	

- Производител: 1C:MADDOX GAMES
- Разпространител: Ubi Soft Games
- Интернет: www.il2sturmovik.com
- Системни изисквания: Pentium II 500 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D Video
- Жанр: Симулатор

IL-2 Sturmovik

Автор: Alex III

Изключителна игра.

Можете ли да се досетите какво се получава, когато с идеята да правят самолетен симулатор на едно място се съберат авиационни инженери, физици, математици и пилоти, които по съвместителство са и програмисти? А ако към картинката добавим факта, че става дума за руснаци, които мечтаят да направят първата вярна на духа на историята игра за събитията на източния фронт през Втората световна война?

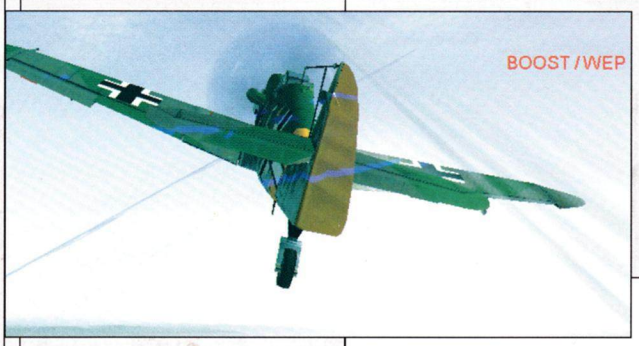
Не е трудно да се предположи, че резултатът ще бъде изключителен по своя реализъм и атмосфера. Обаче за да можете напълно да го оцените, трябва да го видите. И ето че след дълго чакане най-сетне такава възможност се открива - игра, наречена на името на най-масовия самолет от войната - "Ил-2 Щурмовик".

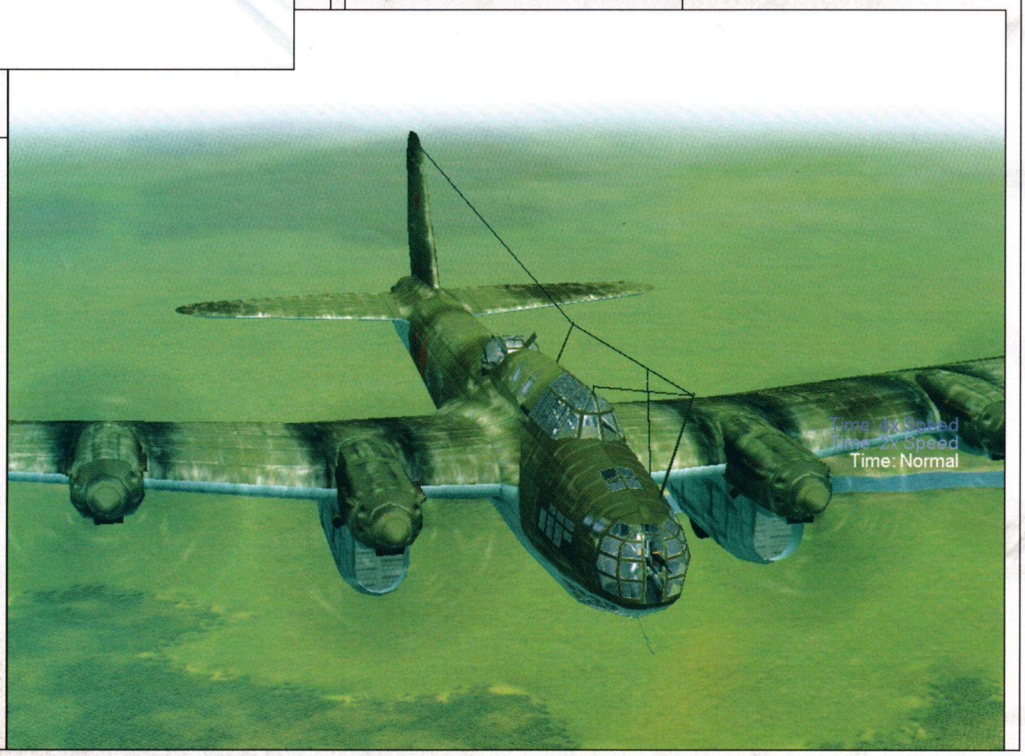
На 15 юли моторизираната дивизия на SS "Das Reich" превзе село Шахово и продължи да настъпва с намерение да затвори оперативното обкръжение около 81-ва, 89-та и 93-та гвардейска пехотна дивизия на 69-та армия на Воронежкия фронт, и 2-ри гвардейски танков корпус, които се намират в района на Прохоровка-Яковлево-Гостишчево. Върховното командване реши да премахне опасната издатина и да стабилизира фронтовата линия като изтегли застрашените дивизии на изток. В 19:28 нашите сили влязоха в контакт с врага и на юг от Шахово започна яростна битка. Без подкрепа от въздуха, наземните ни сили рискуват да се окажат обкръжени.

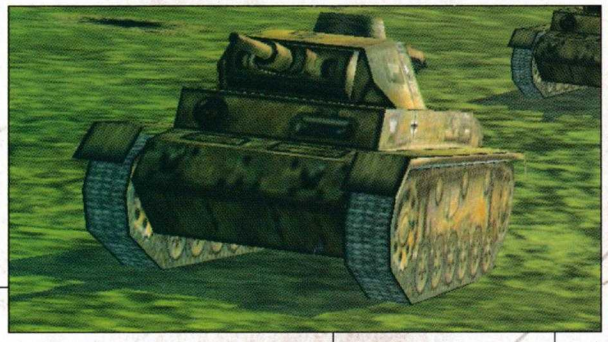
Историята? Тя проследява събитията от войната. Само че 4 години са твърде дълго време, за да бъдат представени във вид на непрекъснат разказ, затова мисиите от играта са разделени на серии, които пресъздават ключови (или типични) моменти от онези години. Навлизането на германските войски в СССР и отстъплението на Червената армия, руската зима, битката за Москва, Сталинград, Курската дъга, боевете на Крим, чак до превземането на Берлин. Всеки полет е придружен от кратък анализ на положението на фронта, описание на метеорологичната обстановка и сбито изложение на целите, които вашето подразделение трябва да изпълни.

Ето, че стана дума за първата особеност на "Ил-2" - в нея се симулират не само няколко самолета, а движението и действията на цели подразделения, понякога - до размера на дивизия. В някои от мисиите във въздуха ще видите десетки самолети, а на земята ще се разгръщат огромни сражения, в които участват леки и тежки танкове, бронирани коли, транспортни колони, ешелони, стационарна артилерия, зенитни установки - сред полета, блата, реки с мостове, села, градове, летища, гари... С една дума - война. Вие ще бъдете просто още един войник, изгубен сред нея. Не си мислете, че щом виждате събитията от височина в кабината на самолет, жестокостта и сложността на бойните действия ще ви бъде спестена - напротив...

Първият полет след летателното обучение. Изчаках реда си за излитането и вдигнах машината във въздуха. Треперенето на ръцете ми върху щурвала не се усеща сред вибрацията на кабината по време на полета. Нервен съм и съм обърканен. Небето е пълно с неясни тъмни силуети наблизо и черни точки - надалече. По земята пъплят размити маскировъчни машини, които стрелят една по друга. Фронтът е обърканен и накъсан, наши има и отпред, и отзад, а сред тях - немци. Как да ги различа? Как да позная коя от точ-







ките във въздуха след миг ще започне да изсипва струя от олово и стомана в тялото на самолета ми? Отдалече силуетите са толкова еднакви... Не се оглеждам, нито се опитвам да разсъждавам. "Следвай водача и изпълнявай дословно заповедите". Червената петолъчка на крилото на предния сякаш изпълва цялото ми полезрение. Формацията се пренарежда за атака - машините са една зад друга, леко разместени по височина. Водачът избира цел - група точки долу, и внимателно коригира курса към тях. "Внимание, целта е под нас - танкове". После започва да пикира. Белите и зелени трасиращи куршуми от картечниците и оръдията изтеглят леко закривен пунктир към враговете долу, после две ракети се изплъзват от направляващите релси под крилата му и се забиват сред немските танкове. "Целта гори!", водачът излиза от пикирането и започва плавен завой с набиране на височина... "Втори" атакува след него и започва да се отдалечава. "Трети" минава по реда си и прочесва района с куршуми и снаряди. "Четвърти" съм аз... Взирам се през прицела и търся незасегната цел сред дима и праха от взривовете долу, а разстоянието до земята стремително намалява. В прицела ми се мержелее тъмен силует - натискам спусъците. Чертичките на изстрелите се забиват в земята, в праха, в дима, в бронята на немските машини долу. Искам да ги разстрелям и да ги взривя, да ги изгоря и да ги разкъсам - защото са тук, където никой не ги е канил и ме карат да ранявам земята си, като я обсипвам с метал и я взривявам от въздуха. В прицела ми нещо избухва, но аз продължавам да стрелям и с наслаждение наблюдавам как огънчетата на снарядите пронизват силуетите с кръстове по тях. "Четвърти, ще се врежеш в земята, издигай се!" - строгият глас на командира прониква през шума на двигателя, през ниския тътен на изстрелите и червеното опиянение на победата. Тръсвам глава и рязко дръпвам контролния лост към себе си. Самолетът с друсане започва да се издига. На свой ред заемам мястото си зад предния. "Повтаряме атаката", казва командирът, и в интонацията му сякаш долавям упрек за глупостта си... А може би и похвала за унищожения враг? Нямам време да разсъждавам, защото въртележката на бойния завой вече ни е изкарала на позиция за нова атака. Водачът започва да пикира отново...

"Ил-2 Щурмовик" може да се похвали с най-добрия изкуствен интелект сред симулаторите досега. И наземните, и въздушните единици се държат съвсем като истински. Движат се във формации, прикриват се една друга, перфектно се съобразяват със силните и слабите страни на машините си. Тук можете да прекарате цяла мисия, без да се докосвате до управлението изобщо. Как? Много просто - включвате автопилота и той ще проведе целия полет вместо вас - ще спазва мястото си в строя, ще изпълнява заповедите на командира, ще маневрира над бойното поле, ще атакува наземни цели, ще откликва на призивите за помощ на другарите ви, ще ги прикрива и ще води въздушен бой. За разлика от останалите подобни игри няма да ви сблъска с никого, няма да ви забие в някой хълм, няма да хаби боеприпасите, няма да навлиза в свредел и няма да стане причина за смъртта ви по какъвто и да било друг начин, типичен за не толкова съвършените автопилоти в досегашните симулатори. Струва си да го погледате, защото има на какво да се научите. Ил-2 не притежава никакви помощни средства за прицелно бомбопускане, а за да унищожите каквото и да било на бойното поле, ще трябва да го улучите с пряко попадение. Затова ще се наложи да се научите да пускате бомбите "на око". Имайте предвид, че различните типове боеприпаси се използват най-ефективно по специфичен начин. Найлесно ще научите как се прави това, като оставите автопилота да изпълни няколко захода показно, а вие го наблюдавате внимателно и после се опитате да повторите действията му. Струва си да се отбележи, че той не е нечовешки прецизен - случва му се понякога да не улучи или да направи неточна маневра (аз обаче не съм виждал това да доведе до фатален инцидент).

Сезони... Лято с изгоряла земя, прашни пътища, чисто небе и дълги дни. Есен с дъждове, подгизнали писти, ниски облаци и гръмотевични бури. Зима с късни изгреви, заснежени гори, заледени аеродруми, бели степи, намръщени слоести облаци или слънчеви, кристално чисти дни. Пролет със зелена природа, кални полета, сиви дъждовни облаци и удължаващи се дни. Летял съм през всички тях. И през деня, и по изгрев, и след залез. Вместо по слънцето съм се ориентирал за посоките по светлика на бледата луна. Разглеждал съм кръпките по крилата на светлината й. Взирал съм се нагоре към петолъчките по корпуса

на водещия самолет, които се мержелеят в сивия здрач редом с истинските звезди, прозиращи през пробойните. Излитал съм от бетон, набита суха пръст, рядка кал, сняг и лед. Заслепявало ме е облещено слънце, ниски облаци, дъждовни пелени, гъста мъгла. Виждал съм небето побеляло от пек, посивяло от валежи, почервеняло в цветовете на залеза и почерняло след уморителния ден. За някои "метеорология" е просто дума с учебникарско значение, а денят и нощта са времето за сън и будуване. След като минах през войната на летците, за мен те имат друг смисъл. Те са разликата между правилната и грешната преценка на разстоянието и височината, между достатъчното и недостатъчното време за прицелване, между лесния и почти невъзможен заход за приземяване. Между живота и смъртта - моята и на враговете.

"Ил-2 Щурмовик" предлага най-добрата симулация на метеорологични условия, която съм виждал. Всичко споменато в предния параграф можете да видите в играта. Висините и земята буквално говорят с вида си. Текстурите на небето и на повърхността отдолу, светлините, отблясъците по самолетите и водата в реките - всичко е толкова детайлно изпипано, изглежда така истинско, че човек добива чувството, че наистина е там. Усеща физически жегата на прежурящото слънце, мокрия хлад на есенните дъждове и пронизващия студ на руската зима. Повече от очевидно е, че на тази част от играта е отделено специално внимание, и резултатите са изключителни.

Правя заход към целта - немски зенитки. "Ерликоните" стрелят по водача, после прехвърлят огъня върху мен. Следите на снарядите се разпръсват в роза около самолета ми - бели, меки на вид, извити в дъга. Прицелвам се внимателно, после натискам спусъците на оръдието и картечницата. Машината потръпва от отката на изстрелите. Натискам педалите и с тяхна помощ разклащам самолета така, че стрелбата да се разпръсне по дължината на немската позиция. После нещо се случва - Ил-ът се разтриса силно и почти спира във въздуха - улучен съм! В първия момент не мога да се ориентирам - погледът ми вече не е насочен по курса на самолета, а самият курс изглежда се
Знам само едно - земя приближава, и трябва да започна да се издигам. Придърпвам щурвала към себе си, но самолетът реагира сякаш твърде мудно, и освен това започва да се засуква наляво. Все пак успявам да изляза от пикирането навреме. Докато се отдалечавам от зенитките, хвърлям поглед назад. Както и предполагам, направляващата плоскост на десния заден хоризонтален стабилизатор е откъртена - останала е само лявата. Докато се опитвам да се изравня с водача, ме застигат още няколко снаряда. В крилото се появяват пробойни, единият елерон остава наполовина, а двигателят започва да пуши. Когато обръщам глава напред, виждам, че от мотора върху предното стъкло пръска гъсто черно масло. Почти нищо не виждам. Явно ще трябва да се връщам - стига да изкарам до летището...

Физиката в играта е на блестящо ниво. Симулацията на аеродинамиката на витлов самолет е най-реалната, която съм виждал. Промяната на подемната сила при различна скорост и ъгъл на атака, нестабилността при ниски скорости, загубата на управляемост при твърде бързо движение, склонността на някои машини към влизане в свредел, даже ефектите при наближаване на звуковата бариера - всичко си е на мястото и дава най-истинското усещане за полет, което някога съм изпитвал в игра. В повечето други заглавия дефектите, нагласените работи в летателния модел си личат най-вече когато машината ви е повредена и (частично) осакатена. Тук обаче е обратно. Даже да откъснат крило, стабилизатор или цялата опашка на самолета ви, пак ще можете да наблюдавате полет, който не можете да различите от реалния при подобни условия (дори да става дума за неконтролируемо падане или свредел). При попадения в самолетите се появяват дупки, а когато са засегнати части, които влияят на аеродинамиката, ще почувствате ефекта им върху управлението веднага.

Всъщност, летателният модел и начинът на контрол на летящите машини представлява перфектен компромис между реализъм и геймплей. Досадните подробности в работата на пилота са автоматизирани, докато физиката на полет с нищо не е опростена. Например, никога няма да ви се наложи да изучавате инструкцията за запускане на двигателя, защото това става с натискането на един клавиш. За сметка на това ще трябва да се съобразявате с пълна сила със склонността на МиГ-3 да се срива в свредел при ниски скорости. Браво на дизайнерите от 1С:Maddox, че са подбрали правилно съществените елементи в пилотирането и на програмистите, които са реализирали перфектно физическата част на симулатора.

Стремежът към реалистичност е стигнал дотам, че всеки от самолетите в играта е представен в практически всичките си модификации, които са участвали в бойните действия на източния фронт през войната. Само Ил-2 има 10 варианта, а са включени всякакви други самолети - руски, немски, английски и американски, повечето от тях - с по повече от един вариант. Когато играете кампанията на руски щурмовик примерно, във всяка мисия ще разполагате с тази модификация на Ил-2, която реално се е използвала на това място и по това време на фронта.

Освен като пилот на Ил-2 ще можете да влезете в ролята на руски или немски изстребител. И в двата случая ви чакат отделни мисии, съобразени с историческите събития от гледната точка на всяка от страните. Ако сте немец, отначало ще летите като ескорт на бомбардировачите си, които поразяват цели навътре в руската територия. Като руснак пък ще трябва да осигурявате въздушно прикритие на съветските войски от същите тези бомбардировачи. Имайте предвид, че да пилотирате щурмовик и изстребител са две съвсем различни неща. Макар да е маневрен и бърз като за

този тип машина, Ил-2 все пак е предназначен за атака на наземни цели и е доста по-инертен и лек за управление от изстребителите. За да се представяте добре в ролята на щурмовик, ще ви трябват най-вече точно око и здрави нерви. За да сте изстребител обаче, е необходим и добър рефлекс, и по-пълно владеене на възможностите на машината ви. Струва си да опитате и от двата типа игра, защото всеки от тях си има привлекателните страни.

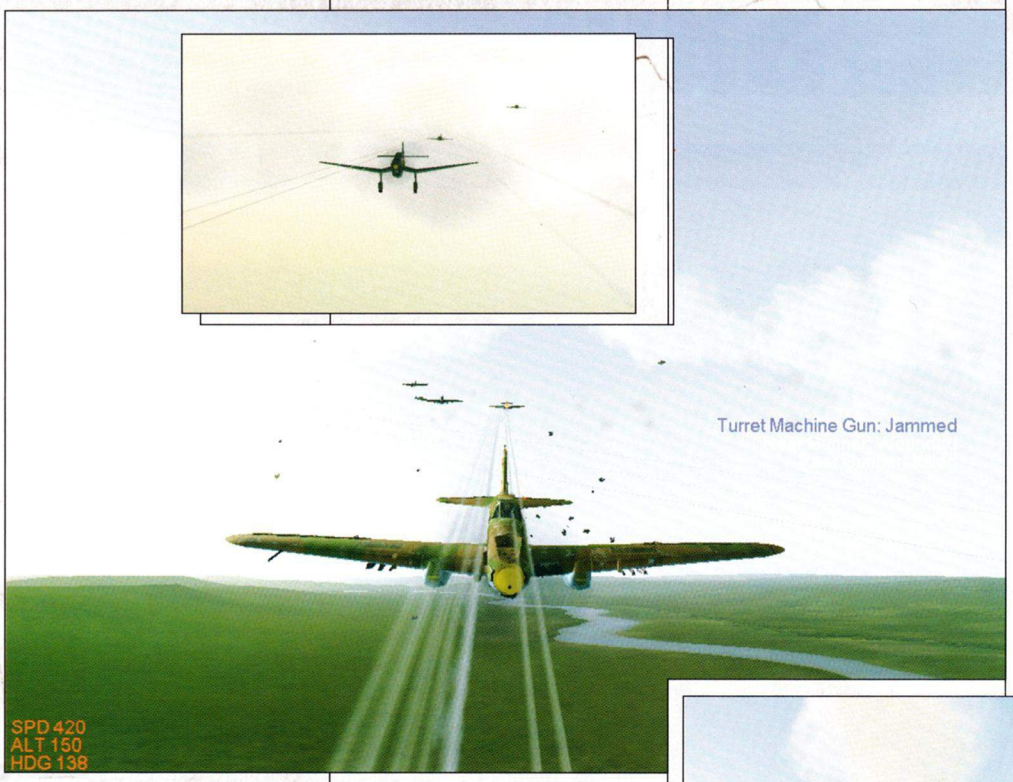
Освен трите кампании (руски щурмовик и изстребител, немски изстребител), ще можете да пробвате и доста на брой единични мисии, както и игра в мрежа (включително и кооперативна). Ако не ви стигат готовите карти и мисии, ще имате на разположение редактор за полети, в който да развихрите въображението си.

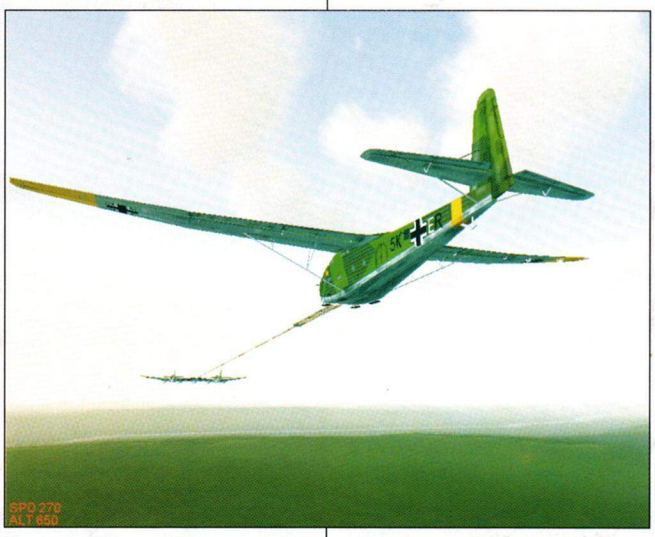
В случай, че още не ви е станало ясно от снимките и написаното в горните параграфи, ще кажа, че и графиката е изключителна. Моделите на самолетите, атмосферните ефекти, видът на земята, водата, облаците, горите, играта на светлината, димът, прахът, инверсионните следи, стрелбата, експлозиите и пламъците - всичко това е перфектно. За илюстрация ще спомена, че в първия момент сбърках интродукцията на "Ил-2", която е правена с енджина й, с готово филмче. Оттук нататък, мисля, няма смисъл да я хваля повече - каквото не съм казал, можете да видите на шотовете около текста. Единственият й недостатък (ако въобще можем да го броим за такъв, като се вземе предвид как изглежда играта) са системните изисквания - ще ви трябва доста мощна машина, за да можете да играете на средно ниво на детайлност, и най-доброто на пазара въобще, за да се насладите на пълната й прелест.

Аудио-оформлението също заслужава адмирации. Настрана от това, че звуковите ефекти са много добре подбрани, те са и прекрасно представени. Като извъртите глава, шумовете от двигателя и от оръжията започват да се чуват по съвсем различен начин. По свистенето на въздуха, който обтича машината ви, можете да съдите за скоростта й и ъгъла на атака, а също така и доколко е близо до изпадане в свредел. Музиката е типична за военните оркестри - можете да чуете подобна на кой да е плац по света. Обаче както е подбрана, тя страшно добре пасва на духа на играта. За гласовете (поне за руските, защото немските не ги разбирам) мога да кажа, че са перфектни. Половината от атмосферата на въздушните боеве идва от тях. Напрегнати, но не паникьосани, строги, но не бездушни, делови, но и емоционални - те представляват точно това, което трябва - говор на хора, чиято работа е всеки ден да влизат в бой със смъртоносен враг и да го побеждават. Гласове на войници.

Обаче знаете ли кое е това, в което играта е наистина уникална? Това, в което едва ли ще бъде надмината в близко време (а може би и въобще), това, което няма да се промени със следващото поколение хардуер, и което MS CFS никога няма да притежава, без значение още колко негови версии ще излязат? Атмосферата, духът на войната. Чели ли сте мемоарни книги на руски пилоти от онова време? Аз съм чел, и "Ил-2 Щурмовик" ми ги припомни. Усещанията, впечатленията от полетите и боевете, които авторите им описват, са същите, които изпитах, докато седях пред монитора и се биех с виртуалните немци. Ръководството на играта започва с изказвания на ветерани от войната, които са виждали и творението на 1C:Maddox. Помня думите на един немски пилот - "Преди, когато внуците ме питаха в какво се е състояла работата ми по време на войната, аз не можех да им обясня. Сега е достатъчно да включа компютъра, и да пусна 'Ил-2 Щурмовик'". Спомням си го, защото когато го четох, си помислих "гледай го пък тоя как се изхвърля". Е, аз не съм виждал войната, но съм чел доста за нея, и сега, след като играх този симулатор, вече смятам, че немският ветеран не е преувеличил с нищо. "Ил-2 Щурмовик" пресъздава атмосферата на въздушната война толкова добре, колкото въобще е възможно това да се направи на екрана на компютър. Пресъздава я вярно както от страната на руснаците, така и на германците. И знаете ли защо? Понеже е правена от хора, за които нито авиацията, нито втората световна война са абстрактни понятия, а напротив - живи преживявания. Техни собствени и на техните бащи и познати. Те са започнали да я правят не с идеята да спечелят пари от труда си, а да създадат точна и истинна картина на един епизод от историята си с помощта на компютъра. Не застинала, мъртва рисунка, а живо изображение, сцена, която да споделят с вас, в която можете и вие да вземете участие. Да изпитате свободата на въздушния полет, горчивината на загубата, опиянението на победата. Да вземете участие във войната.

Успели са.





ОЦЕНКА:	98%
Графика:	98%
Звук:	95%
Геймплей:	99%
Изкуствен Интелект:	99%
Мултиплейър:	95%
Прилича на:	
MS CFS 2	

www.workshop.netbg.com

- Производител: **CroTeam**
- Разпространител: **Take2**
- Интернет: **www.serioussam.com**
- Системни изисквания: **Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D Video**
- Жанр: **Екшън от първо лице**

Автор: Alex III

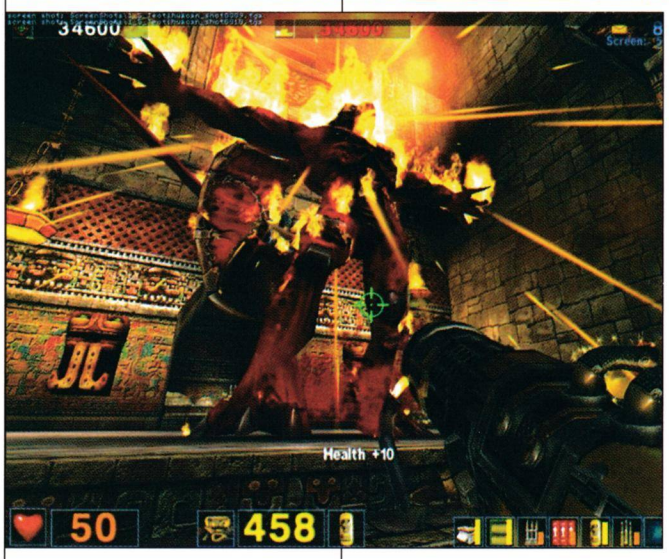
Serious Sam: The Second Encounter

Адски готина игра. Красива, предизвикателна, духовита, разнообразна и евтина...

Направо от мястото на събитието! Гореща новина - само отпреди хиляда и петстотин години! Още пари, а димът се издига към ясното небе! Сензация! Грамадна летяща чиния се заби в планините на централна Америка, изгори половината джунгла, изплаши до смърт всички индианци в радиус от 50 километра, разгони дивеча от полуостров Юкатан, и бутна керемидите от покрива на две свещени пирамиди, правейки ги негодни за човешки жертвоприношения. В резултат няколко второстепенни божества от пантеона на маите се поминаха поради недостатъчност на хемоглобин в дневното меню, а внезапното изчезване на препитанието на бракониерите предизвика остра липса на средства във фондовете за безработни. Освен това, един върховен жрец получи неочаквана ваканция в санаториум за "богоугодни" (това е възпитаната дума, с която в индианското висше общество се наричат хора, които безпричинно се кикотят, непрекъснато се лигавят, и сериозно се мислят за пра-пра-пра-пра...-дядовци на някой си Наполеон, дето никой не го познава, ама според хороскопите му излиза, че щял сериозно да закъса по някое време в някакъв сняг) поради внезапно засядане на парче покривна изолация (да се чете - гранитният еквивалент на тухла-четворка) в черепа.

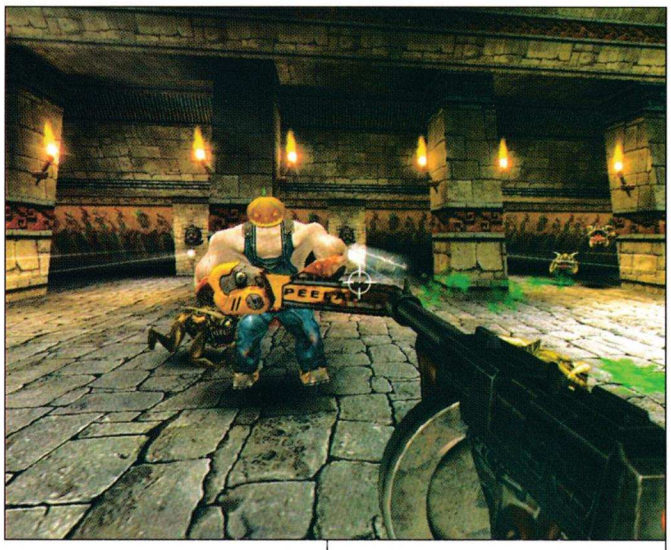
Така започна залезът на империята на маите.

Е, за "сериозния" Сам Стоун това не е особена новост. Летящите чинии са известни с нестабилността си при сблъсък с взривоопасни превозни средства, управлявани от групичка надрусани малоумни (Малоумни ли? Я им виж размера на главите, и тогава говори!) полу-идиотизирани изродчета. А освен това - да заседнеш в миналото сред някакви пирамиди - това определено предизвиква в мозъка му усещане за дежа ву. Само че ОНЗИ път пирамидите бяха някак по-... жълти. Да. Определено. И като че ли - с по-малко сърпала.



И така, ето го изправен пред ново предизвикателство. С нож и пистолет (съвсем по италиански) срещу цялата извънземна сволач на злия Ментал. Какво да прави?

Явно хърватите не са привърженици на класическите национални стилове водене на бой, защото бързат небрежно да му подхвърлят на пътя няколко нови играчки. Разбира се, Сам не може да им устои, и съвсем скоро формулата "нож + пистолет" се видоизменя в нещо то сорта на "моторна резачка & огнемет", което може да се стори странно на някой италианец, но не и на днешния интернационален геймър. "Мамо, виж - аз съм дървар" казва Сами, като докопа първия от горепоменатите инструменти на труда, макар че по би му прилягала титлата "образцов месар - рекордьор". Знаете ли, винаги съм искал да го питам откъде си купува фланелките, та не хваща нито зелени, нито червени лекета от потоците кръв. Аз постоянно се оливам с кола, горчи-

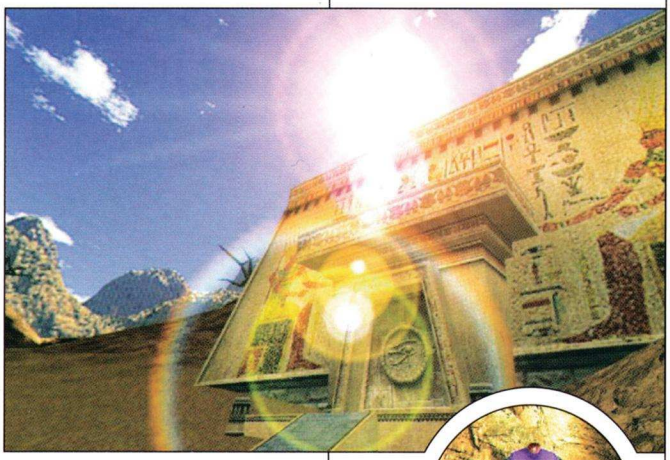


етаж, а пък, да ви кажа, рекламите на Ариел силно преувеличават избелващите му качества... Както и да е, отплеснах се. Думата ми беше за друго.

Играта е наречена много уместно "Сериозният Сам: Втората среща". Някак си... приляга на заглавието на предшественика си - "Сериозният Сам: Първата среща". Има възвишеност и полет на въображението, красота, но и една суровост, която подчертава сериозността на екзистенциалните проблеми, поставени пред епическия герои при развитието на действието. "Наляво има голяма пушка, надясно - топла вана. Изборът е твой, Сами, бейби" - с тези знаменателни думи вярната спътница на сериозния мистър Стоун - преносимата компютърка Нетриска - излага ситуацията в поредното ниво. Как мислите, как ще разреши нашият млад хърватски идол тази безпрецедентна дилема?

Няма да ви развалям удоволствието, като ви открия предварително отговора. Надявам се обаче после да не ме съ(р)дите, като получите инсулт заради натрупаното напрежение от този неразрешен въпрос.

С какво "Второто пришествие"... пардон, "Втората среща" се различава от първата такава? Ами, първото нещо, което се набива в очи - това е тревата. Дами, господа, кучета, котки, мишки, политици и прочие представители на родната ни фауна (последните - по-скоро на флората) - щастлив съм да ви съобщя, че при новата си среща със Сами-бой имаме възможност да се насладим на прекрасна, свежа, гъста, но най-вече - зелена трева. Изглежда много готино, и придава на картината един такъв идиличен природен ливаден изглед. Е, верно, че е висока до над... пояса на нашия герой, и сред нея понякога е доста трудно да се забележат разните там екстри за взимане - патрони, пушки, превръзки, медицински спирт (с мента - зелен, в кръгли колби, за 25 кръв), спирт за горене (лилав, в епруветки, за 10 здраве - вероятно понеже е метилов), екстази (доста долнопробни таблетки, пълнят само 1 кръв, и често после ти се привиждат разни работи)... Да ви разправям - значи, виждам аз веднъж такава в един ъгъл, и, разбира се, примъквам се лекичко натам. Оглеждам се за конкуренти - йок, чисто е. Спринтирам, грабвам я, и хоп - в устата. Таман се кефя, обръщам се да си ходя (леко на зиг-заг), и кво да видя? Направо пред очите ми едното растение се превръща в гадина, тя се втурва към мене и почва да ме замеря с експлозиви! Егати екстазито! За едното нищо да си докарам разрив на сърцето! Оттогава ги отказвам тия хапчета.



Ама тия хървати... ъъъ, маи навремето са били много изобретателен народ, да ви кажа. Само какви капани са правили... Съвременните високи технологии пред тях бяха се чувствали като лилипути на космодрума Байконур. То не бяха преси от тавана, дупки с шипове отдолу и въздушни течения, които те бутат вътре да те нанижат на тях, дупки с шишове отгоре, и гравитация, дето се обръща и те дърпа да те наниже на тях, коридори с остри колове отстрани и хлъзгав под, който те подкарва да те наниже и той... Човек би си помислил, че навремето иглотерапията е била на почит сред индианците... Е, верно, не са били много вещи в лекуването на болести с нея, ама пък са имали желание хората.

И са били шегаджии. Влизаш в поредната стая, входът отзад се затръшва със злобно "хлоп вратата зад гърба" (само дето не се чува злорад кикот), и после става една... Излизат гадовете, ама не вземат да ходят като прилични рогати зомбясали скелети по пода, ами за срамотите почват да подскачат от пода до тавана и обратно - 20 метра височина за нищо ги нямат. Айде, те са мъртви - простено им е, искам да кажа - за умрелите или добро, или нищо. Ами аз? Кажете, как човек може да запази достойнството си, докато се метляе по цялата височина на стаята, а отвсякъде налитат дезориентирани, но затова пък многобройни и агресивни врази? Питайте ме как се компенсира във въздуха отката на двуцевката с джепането...

Или пък залата с пода, дето така играе, че може да докара морска болест и на сепия. Или "нютоновият кошмар", както помпозно го кръсти

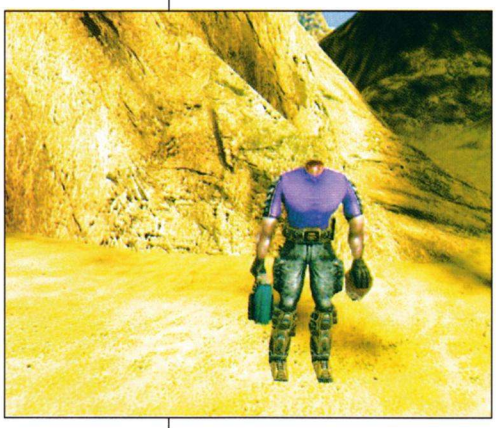
компютърката - цилиндрично помещение, където може да се ходи по стените. Много е готино да засипваш тълпа изненадани зеленикави жабки с ракети, докато висиш от та-

вана над тях. Ама е дваж по-кофти този номер да ти го правят три самодоволни биоробота, които са се вкопчили в тавана над тебе, и са си забравили пръстите (или пипалата, или квото имат там) върху списъците...

Въобще, дизайнът на нивата е страшно професионално изпълнен. "Втората среща" идва да ни покаже как е можел да изглежда първият "Сериозен Сам", ако хърватите бяха имали време да го довършат. Защото, формално погледнато, кой знае какви модификации и подобрения в енджина не се забелязват. Освен гореспоменатата трева аз май не видях друго. Обаче това не значи, че играта не изглежда различно - напротив, и за това са отговорни изцяло левъл дизайнерите.

Когато "влезете в обувките" на Сам (Както казват братята англичани и американци - да ги питаш ЗАЩО някой би пожелал да влезе в точно тези обувки... Ама че смрад...), ще можете да се разходите из 12 нива, разделени на три "свята" - по времето на маите, в древен Персеполис, и в средновековна европа. От пръв поглед можете да познаете къде се намирате, защото архитектурата на трите култури е представена много сполучливо с характерните си особености. Накрая на всеки от световете ще трябва да се преборите с надлежния бос - голям, могъщ, гаден, свиреп, с лош дъх и с гъбички по краката - кажете как да не го мрази човек, т.е. Сам...

Духът на играта обаче е доста различен от това, което можехме да видим в предната част. Там нещата бяха доста праволинейни - влизаме в залата, вратите се затварят, излиза тълпа гадове, избиваме ги, вратите се отварят... Излизаме на двора, вратите се затварят, налита глутница врагове, изтребваме ги, вратите се отварят. И така нататък.



Обаче вече нещата не стоят толкова просто. Не че на някои места действието не следва гореописания модел, но през повечето време трябва да се съобразяваме с най-разнообразни усложнения. Липса на подходящото оръжие, недостатъчни муниции, неудобен ландшафт (или по-скоро - ниво-шафт), крайно неблагоприятна комбинация от гадове, хитроумно подбраните им позиции и времена за появяване - всичко това прави "Втората среща" доста по-сложно, мисъл- и времеотнемащо занимание. Даже на нормална степен на сложност играта е трудна - казвам го със самочувствието на ветеран във first person shooter-ите. Освен това, самата атмосфера е различна. Не толкова директно-брутална, но за сметка на това по-коварна и параноична от порано. Очаквайте капани, засади и всевъзможни изненади на всяка крачка, при това - много различни в отделните случаи. Това е една от съвсем малкото игри, в които не мога да се доверя на чувството си какво ще ме чака зад следващия ъгъл. Хърватите са намерили начин да разцентроват това мое дълго възпитавано чувство, за което заслужават най-малкото пчеличка и похвала пред целия клас.

"Сериозният Сам" е сред малобройните заглавия с характерни оръжия. В новата част са добавени три - моторната резачка (copyright ID Software), огнехвърлачка и снайпер. Всяко от тях е брутално по свой собствен, уникален начин, и непригодно и куцо в други, но отново негови си отношения. Снайперът е най-як за далечен бой (интересно, дали все още на планетата ни има някой, който би се изненадал от този факт), а пък огнеметът определено обира точките на останалите пушки, когато става дума за битка отблизо. Пробвайте, и ще се убедите! Хм, на втори поглед, недейте да опитвате - подобни експерименти в домашни условия ще направят застраховката ви невалидна, а като се вземат предвид потенциалните поражения, не искам да нося наказателна отговорност по обвинения в подстрекателство...

Та така... Какво да ви кажа в заключение? Адски готина игра. Красива (доста повече от първата), предизвикателна (доста по-трудна от първата), духовита (пак според мен повече от предната), разнообразна (MACA повече от по-рано), евтина (колкото предната)... Как още да ви я рекламирам? Ако готвеше и кърпеше чорапи, направо щях да ви кажа да се жените за нея, ама... Никой не е идеален, нали така?

ОЦЕНКА:	91%
Графика:	90%
Звук:	85%
Геймплей:	95%
Изкуствен Интелект:	85%
Мултиплейър:	90%
Прилича на:	

Serious Sam

- Производител: Hobby Products
- Разпространител: Egmont, Ikarion
- Интернет: www.hobbyproducts.com
- Системни изисквания: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, 16 MB 3D Video
- Жанр: Екшън-Адвенчър от трето лице

Darkened Skye

Автор: Snake

Амбициозна овчарка и горгойл-полиглот спасяват света от зъл магьосник.

Бледосива рамка, украсена на места с малки иконки, опасва незадоволително пуст бял квадрат. На моменти наистина го мразя този Уърд. Това ми е сто и десетата статия, да му се не види - при това само в това списание. Не може да се очаква винаги да съм оригинален, иновативен и вдъхновен.

Нежна женска ръка с перфектно подържан маникюр леко повдига единия край на уърдския интерфейс и червенокосата глава на Скай надниква от монитора ми иззад това, което при добро стечение на обстоятелствата ще се превърне в статията за нейната игра.

-Проблеми с писането ли имаме?

-Не - процеждам през зъби и се опитвам да я разкарам с alt + F4.

Не става.

-Такава хубава игра пък не може да те вдъхнови - въздъхва тя и без да обръща особено внимание на опита ми да я клоузна присяда в долния край на монитора, кръстосвайки безкрайните си крака.

-Като ти е толкова вдъхновяваща ела ти да пишеш пък аз ще вляза да поблъскам малко чудовища с кривака!

-Аз съм фентъзи героиня, нали не очакваш сериозно, че ще се метна пред компютъра да пиша статии за геймърско списание? И то при вашите хонорари.

Явно съм я изгледал твърде тъжно, защото Скай смекчава леко тона:

-Но ще ти помогна, де. Тъкмо ще си почина малко от спасяването на света. Хайде, пиши първо за историята на играта.

-А дали да не сложа първо някакъв литературен момент. Аз така правя обикновено. Нещо като: "Скай леко присви ясно сините си очи. Усещаше магията пулсираща в жезъла й. Звярът бавно пристъпи напред. Наклони глава не една страна и оголи зъби. Енергийният заряд се откъсна от..." Срещам зле прикритата погнуса в погледа й.

-Добре де, историята.

Историята на Darkened Skye ни пренася в магическото кралство Линора. Пълчища от демонични същества са изпълзели от дебрите на Хаоса. Слънчевите лъчи проблясват по повърхността на белите кости в изумрудената трева, кръвта на невинните е попила в плодородната земя. Дъгата е мъртва...

-Ей, човече, това е иронично

фентъзи, да му се не види. Нали ти казах да не се оливаш с литературни простотии.

-Ооох, добре, де!

Историята на Darkened Skye ни запознава с младата и очарователна

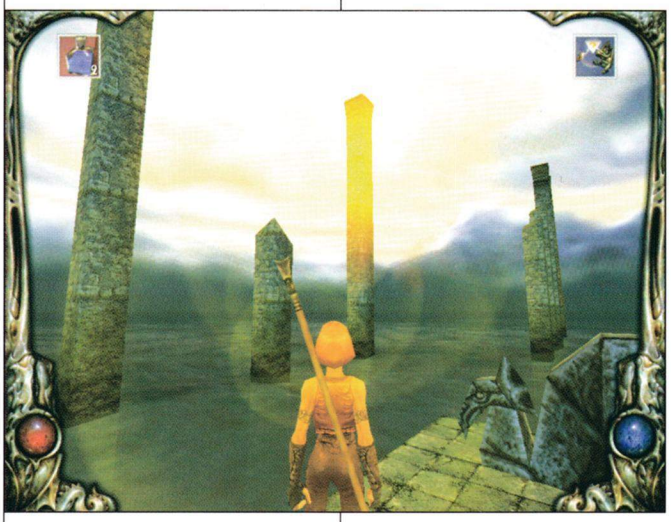
-Ласкател!

Скай, която по време на изумително добре направеното интро - Скай Линорска е буквално на една коса разстояние от Аки Рос от Реална фантазия - гради кариера като овчарка на нещо дребно и рунтаво. Девойката дори и не предполага, че твърде скоро мирогледът й ще се разшири значително отвъд задника на овцата й, изчерпвал го до момента, и ще й се наложи да спасява света от неприятно злия магьосник Некрот, оковал магията на Дъгата и самопровъзгласил се за единствения лицензиран меджик юзър в региона. В нелекото начинание на помощ й се притича симпатичен гаргойл, отцепник от редиците на лошите, който се явява основен водач на Скай в твърде непривичното й ново занимание като екшън героиня.

Така написано може и да ти звучи като поредното безумно клише, лансирано като безличен фон

за екшъна, но истината е точно в противоположния край на скалата - съвсем малко под графата "шедьовър". Не съм вярвал, че само месец след SR2 ще попадна на друга игра с толкова блестящ диалог, но то взе, че стана. Свежата ирония, намигваща ни дори от играта на думи в заглавието на DS, е пропълзяла във всяко действие, жест или реплика и е обвила сюжета с терипрачетовски хумор, гаврещ се с клишетата във фентъзито и компютърните игри по удивително добър начин. Палци горе за сценарния екип на DS, който успя да натъркаля поло-

вината ни редакционен екип по забележително мръсния мокет на офиса, където въпросните индивиди цвилеха от смях, размахвайки крайници из въздуха. Край на тази анархия бе сложен чак когато подло си отнесох играта вкъщи, за да си се търкалям самосиндикално. Почти всяка реплика или отметка в дневника на Скай влиза директно в дебелата книга с култови простотии. Цитирам по памет: - Дрейк: "Мисля, че трябва да оставим този пъзел за по-късно."; Скай: "Откъде знаеш?"; Дрейк: "Четох сценария... ахъм - исках да кажа ИМАХ ВИДЕНИЕ" ; "Няма да вляза там. Отказвам да бъда вписана във финалните надписи като "третата мъртва тийнейджърка" ; "Може би ако използвам магията true sight ще мога да разчета тези надписи. Хей, казах "може би"! Не е като да съм ти го казала в прав текст, разваляйки ти удоволствието от решаването на пъзела" ; "Да скоча в устата на този звяр би било самоубийствено начинание. Но аз все пак съм Скай от Линора! Животът ми е белязан от опция за сейв гейм...". И това са дивотии от първите десетина минути игра. По-нататък става още пострашно. В последните дни съм



спрял да разказвам вицове. Просто цитирам DS.

За високото ниво на забавлението сериозно допринасят и дубльорите, поели основните роли - зад микрофона на Скай се е настанила Линда Ларкин, дарила с гласа си Джасмин от хита на Дисни, Аладин; неизвестният ми Роб Прюит също е свършил блестяща работа като циничния Дрейк.

Имай предвид, че именно хуморът в играта е основният мотиватор за високата й оценка. Без него - разбирай, ако тръгнеш да играеш някой рип с орязнаи кът сцени - DS се превръща в крайно посредствен търд пърсън с елементи на...

-Моля? - червената коса на Скай пада пред възмутеното й лице докато момичето накланя глава, за да прочете отново последния ред.

-Ми посредствен е, ти какво си мислиш? Графиката е приятна за окото, но не е нищо особено. Имаш десетина магии и една тояга, с която млатиш чудовищата по главите.

-Ти да не искаш да решавам логаритмични уравнения, бре?! Това е стандартен екшън/адвенчър. Да не съм аз крива, че не ме взеха на кастинга за Black&White.

-Ми аз за това казвам, че е посредствен - точно като всички останали е - отбелязвам твърдо.

Гневното изражение рязко се оттича от красивото лице на Скай и очите й потъват във влажния бляськ на мъката. Немирните червени кичури тъжно се разклащат, когато хлип разтърсва нежното й телце.

Ех, ех... Посягам към бекспейса.

...ако тръгнеш да играеш някой рип с орязани кът сцени DS се превръща в поредния екшън-адвенчър - приятен и увлекателен, но лишен от основната идея на авторите си - да забавлява. Иначе геймплеят представлява изключително добър баланс между решаване на загадки и въргал. Тук е добре да отбележа, че DS се отличава с доста силно застъпен куест елемент и въпреки, че сложността на пъзелите е далеч под средната за сезона тяхното разнообразие и оригиналност на места вмъкват известно количество мисъл като подправка към боя. Добри думи могат да се кажат и относно системата за правене на заклинания, но по този параграф няма да ти развалям удоволствието и ще те оставя сам да разбереш за какво иде реч. Само ще подскажа, че ако играеш добре - тоест изпълняваш всичките събкуестове - трябва да имаш достатъчно бонбонки (в играта им казват skittles, което значи "кегли" до колкото знам, ама те баш на бонбонки си мязат) за активирането на всички заклинания едновременно.

-Аз не можех да активирам всички заклинания едновременно - отбелязва Скай, която е спряла да хлипа (забелязал ли си колко светкавично пресъхват женските сълзи?) и разглежда спелбука си.

-Да съм казал, че играя добре, случайно?

-То и да беше казал... Хайде, пиши за графиката и звука, че място не остана.

Скай се усмихва срещу въображаемата камера и започва да пее на висок глас линорска овчарска песен с патриотични мотиви, явно с цел да опресни впечатленията ми.

В техническите категории - графика и звук - нещата общо взето

стоят над средното ниво. Визията на играта радва окото като липсата на някакъв потресаващ графичен енджин способен да конкурира титаните в жанра (минутка за реклама: за справка кои те са виж представителното ми изследване за търд пърсъните на 2001) е компенсирана от оригиналните локации, из които се развива действието и доста добрия левъл дизайн. Като бонус идва твърде реалният шанс Скай да навести мокрите ти сънища, ако твърде дълго я гледаш как го стиска този магически жезъл. С топка накрая.

Музиката кине гъз с блестящото си съчетание на електронни биттове с истерични цигулки, но има твърде реален шанс да я изключиш, защото всяко от сравнително големите нива си има прикачено по едно едно парче, което се повтаря до безкрайност докато се луташ наоколо. Непременно обърни внимание на трака към нивото със затвора на Небесните пирати. Този саундтрак го искам!

-Е? - попитах с надежда.

-Бе не е зле! - отбелязва Скай, четейки текста. - Можеш да се окажеш не чак толкова некадърен колкото те мислех - допълва тя, явно в опит да ми направи комплимент, докато чете съсредоточено текста - докато за тридесети път се опитваше да скочиш по листата в блатото без да ме удавиш.

-Добре, че ме подсети.

Всъщност DS има само един наистина сериозен проблем. Скай е снабдена с крайно беден набор от движения. Освен някак прежалимата липсата на клякане червенокосата красавица е лишена и от напълно стандартната за жанра опция да се хване за ръба на някоя платформа и да се набере нагоре. Това практически означава, че всеки скок трябва да бъде замислен така, че да скочиш върху мястото, което искаш

да достигнеш. Доста по-сложно е отколкото звучи, повярвай ми. На всичкото отгоре Скай избягва да стои мирна (копчето за jump ли е твърде чувствително, що ли?) и в края на скока, когато е стъпила върху - в общия случай - малката и крайно нездравословна за напускане платформа, момата често прави втори скок, който я запраща директно в бездната - без право на обжалване. Това щеше да е някак си прежалимо, ако проклетите jump' n run елементи не бяха толкова преексплоатирани. Когато по-горе ти обяснявах, че играта има перфектен баланс между бой и загадки това беше чистата истина. 33,3% от игралното време е заделено за бой и 33,3% за загадки. Обаче в останалите 33,3% рипаш. Кофти. При положение, че DS лоудва практически светкавично не е кой знае какъв проблем да умираш от време на време (разбирай - веднъж на две минути), но все пак дразни.

-На мен да не мислиш, че ми е приятно - мрачно отбелязва Скай, но този път не се пробва с женските номера. Явно приема критиката.

Прокарвам пръсти през косата си, изтръсквам ги от пърхота и ги връщам върху клавиатурата. Задържам ги колебливо над бутоните и отново вдигам поглед към червенокосата екшън-героиня.

-Сега? - питам.

-Ми слагаш някакво заключение и да си ходим. Давай, че ще ми излязат хемороиди от седенето на този твърд монитор.

Заключение значи. Ами мога само да ти кажа, че DS е една от онези малки, но изключително приятни игри, които рискуваш да пропуснеш в морето от хитови и сериозно рекламирани заглавия. Недей. Приключенията на Скай и Дрейк са твърде светъл лъч в сивото ни ежедневие, за да спуснеш пред него щорите на пренебрежението си към всичко, в чиято рекламна кампания не са вложени седемцифрени суми. DS надали ще се настани между Thief и Baldur's gate на рафта с любимите ми заглавия

-Ми да - ще го сложиш на горния!

но със сигурност ще остане в сърцето ми като един топъл спомен от студените зимни дни.

-К'ви студени зимни дни, бе. Вънка е петнайсе градуса! Добре, добре не ми се обяснявай. Ама от мен да го знаеш - тези поетично-литературни дивотии ще ти изядат главата. Аре ако си свършил със статията пускай играта, че да го минем най-сетне онова ниво.

-Ма млъкни, че ще разберат хората, че и тази не съм я превъртял.

-Е, поне не преписа почти нищо от онези интернетски интервюта, дето си ги беше приготвил.

-Абре ти искаш ли да започна да скачам още по-накриво, а?!

-А ти...

ОЦЕНКА:	84%
Графика:	80%
Звук:	90%
Геймплей:	85%
Изкуствен Интелект:	60%
Мултиплейър:	-----
Прилича на:	

Sanity, Heretic II

SPEEDLAN
Нова услуга за Интернет и Гейм клубове
Какво предлагаме?
Модеми, поддържащи скорост 2,3MB
2.25Mbps до мултимедиен сървър с стотици гигабайти online - free.techno-link.com
2.25Mbps с Интернет и Гейм клуб "Матрицата" и всички други абонати на тази услуга
2.25Mbps до специализирани Game Server-и
64Kbps гарантирана линия към BG peering мрежата
33.6Kbps гарантирана линия към Интернет
ProLink
за повече информация:
02/963-0641
02/963-0651
http://SpeedLan.techno-link.com

- Производител: Kalisto Entertainment
- Разпространител: Wanadoo
- Интернет: www.nyrace.com
- Системни изисквания: Pentium II 400 MHz, 128 MB RAM, 16 MB 3D Video
- Жанр: Рейсър

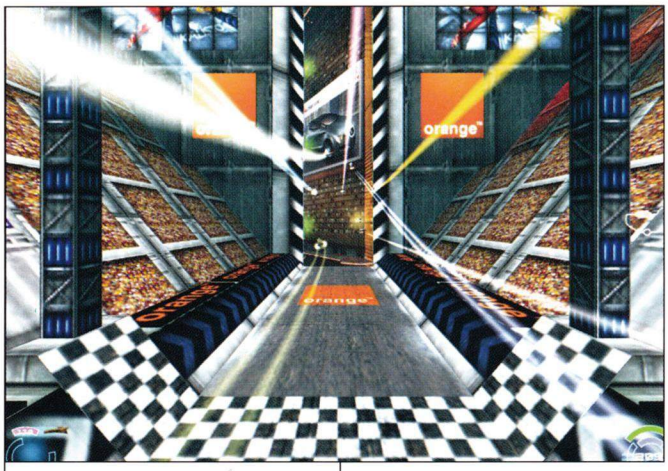
New York Racer

Автор: Dimensin

На тази игра й липсва само едно - Мила Йовович.

Дълго време мислех как да започна статията си за тази прекрасна игра и накрая реших всъпителните думи да бъдат един кратък апел към вас. Скъпи читатели и приятели, трудно ми е да сложа в калъп думите си, защото това, което изпитвам трудно може да бъде описано на хартия. Затова най - учтиво ви моля. Хора, обичайте живота си и завбъдеще използвайте метрото. Моля ви.Страх заля пътищата на страната ни, никой вече не е в безопасност, дори и птиците. Не заради друго, а защото колегата Cleaner, вчера взе шофьорска книжка. Не че подземията на метрото могат да бъдат скривалище от неговото неистово желание да гази хора, но все пак е някаква сигурност. Преди няколко дни се чудих защо у колегата Кленар изведнъж се възроди тоя мерак да мачка народ, но вече със сигурност мога да ви кажа отговора. На няколко пъти го хващам да клечи пред комп-а, и взирайки се в монитора като индианец в тиган, тъпчейки с крака по клавиатурата да играе на New York Racer. Не че играта може да се сравни с Armagedon-а по садизъм, даже хич не могат да се сложат на кантар, ама ей на, на колегата така му действа. Пък и аз май не бях много спокоен, като я играх, ама чак по клавиатурата не съм денсил. Но както и да е, няма да правя повече описателни картини на редакцията, а ще продължа към същината на статията, или накратко: Играта.

Абе с две думи, тя е от такъв тип рейсъри, дето като те хванат веднъж и нямат пускане, освен в миговете, когато си сменяте клавиатурата, разбира се. Първите ми впечетления не ме излъгаха, дори напротив, в процеса на игра непрекъснато бях изненадван от черното чувство за хумор на програмистите. Казвам ви, гении са като трябва да



се слагат стени на най-неподходящи места. Всъщност, идеята за игрицата е взета от филма "5-ят елемент". Признавам, успели са да пресъздадат идеално атмосферата от филма, даже да я поразкрасят и още. Щом чак и рекламите на места са едни и същи, смятайте за какво става дума. А колкото до тях, дори играта да не се продаде добре, кинтите, които ще вземат само от там, би трябвало да стигнат на целия екип да прекара около месец на Хавайските острови. Обаче с чиста съвест ви казвам, заслужават си го. Графиката на играта е желязна, и откъдето да я погледнете няма нито един пропуск. Също факта, че досега не съм намерил нито един бъг, говори, че добре са си свършили работата.

Правилата са елементарни. Сингълплеъра е като във всеки друг рейсър, възможностите за игра се поделят между единична писта, шампионат, писта за време и етапи за време. Ако изберете шампионат, целта, за да врътнете играта е да минете всички 12 писти, като разпределението им е по нива на трудност. Естествено, отначало нямате достъп до всички писти и ще трябва да изиграете всички една по една. А за да преминете на следващата, ще трябва да сте станали поне първи на предната. Така че ако след три дни игра си седите още на първата карта - не се отчайвайте, може пък и да я минете някога (до месец - два). Щом даже нивото за квалификация изисква поне един час упражнение, за да се класирате на първите места, смятайте за какво иде реч. А колкото до самите карти, трябва да ви кажа, освен че изглеждат много добре, ми напомнят много на квартал Тракия в Пловдив. Всъщност дали е в Пловдив или в Асеновград има спор, но това няма значение в случая. В допълнение към добрите

впечатления от пистите, ще спомена и за възможността да се променя преспективата на игра. Едната си е стандартна, т.е. извън колата, а другата - от колата и преминаването става с "tab". Да си призная, усещането се засилва ужасно много, особено, ако играете на по-голяма разделителна способност. Апропо, тук е времето да спомена, че за да играете нормално играта, ви трябва мощничък компютър. Случайно ако се опитате да я пуснете на по-малко мегахерци от горепосочените, ще имате удоволствието да поиграете първия в света походов рейсър. Мултиплеъра позволява мрежа до осем човека и въобще не е за пренебрагване. Препоръчвам ви го на драго сърце.

Управлението на колата е горедолу добре съобразено с нивата на играта. Интересното тук, е че освен газ и спирачка, като при повечето рейсъри, има и едни копченца за стрейф. Отначало е малко трудно да се държат 11 клавиша с 10 пръста, но се свиква по някое време. Всъщност клавиша "space" е единайстият

и познайте с какво го натисках (хаха).

Като се замисля, единственото нещо, което ме издразни в играта е наличието на само четири бонуса из нивата. За скорост, за ракета, за щит и за капан. Нищо повече. При това ако сте на 8-мо място едва ли ще остане бонус за вас, така че не разчитайте много-много на помощта им. Също така, трябва и да внимавате колко се блъскате из картата, защото не сте безсмъртни. Ако бронята на колата ви свърши - сбогом моя любов, айде пак отначало. Ще ви спаси само repair-а, който го има на всяко ниво. Само трябва да го улучите. Което не е толкова просто, колкото изглежда.

Просто не мога да не спомена

за музиката от New York Racer. Жестока е. Направо разбиваща. Вече няколко пъти се засичам да пускам играта, само заради нея. Но и звуковите ефекти също не са за подминаване, така че в крайна сметка се получава един блестящ синхрон между звук, музика и графика. Именно това превръща картината от играта в повече от реалистична и затова получава своята висока оценка.

ОЦЕНКА:	87%
Графика:	90%
Звук:	90%
Геймплей:	85%
Изкуствен Интелект:	80%
Мултиплейър:	-----
Прилича на:	

Millenium Racer

- Производител: Steel Monkeys
- Разпространител: Microids
- Интернет: master.steelmonkeys.com
- Системни изисквания: Pentium II 300, 64MB Ram, 16MB 3D Video
- Жанр: Рейсър

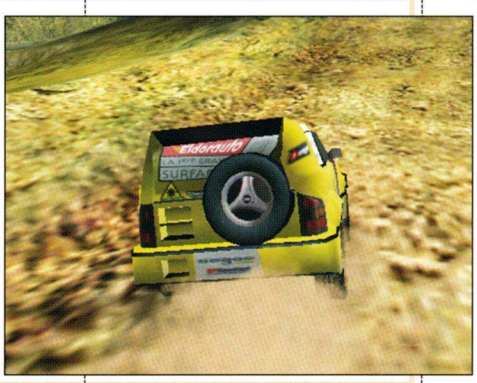
Автори: Guerrero&Master

Master Rallye

Прекрасно рали

Ааа, поредния рейсър, този път носещ наименованието Master Rallye. Понякога се питам колко игри с коли, мотори и всякакви движещи се на колела джаджи излизат всяка година. Всъщност едва ли някой ги брои (а и да има, не съм аз поради факта, че не мога да броя до толкова много), но ако някой се заеме с тази - вярвайте ми - непосилна задача, ще установи факта, че наистина добрите заглавия се броят на пръсти. Е, винаги има изключения и едно от тях за мое и ваше учудване е именно тази, на която е посветена настоящата статия. Една игра, произведена от маймуни, при това стоманени, успя да ме докосне до тръпката на високите скорости и жестоката надпревара по рядко асфалтираните пътища на рали състезанията. Че играта е рали, мисля, няма съмнение. Гори, поля, реки, скали - всичко, което радва феновете на този вид състезания, е комбинирано така, че да не ви омръзне да гледате трасетата, по които ще се състои надпреварата. Дори посредствената графика няма да ви развали кефа от прекрасните писти. Те са много добри и считам, че префучаването покрай тях е едно наистина заслужаващо си изживяване.

За графиката споменах, че е посредствена и - с риск да се повторя - заявявам, че наистина няма феерия от цветове, но и не дразни окото. Както казват мъдрите: можеше по-добре, можеше и по-зле да е, но във всеки случай няма да остави трайни следи в съзнанието ви. Не така стоят нещата при звука, по-точно музиката. След около петнайсет минути опит да се приспособя към нея бях принуден да я изключа от настройките на играта. Оставих си шума от двигателите на машините да човърка из тъпанчевата ми мембрана, не че бяха кой знае какво, но си пасват с играта като дупе и гащи.



Както споменах, пистите са невероятно сполучливи. Представете си следното: имате на разположение пет шампионата с по три прасета. Освен това имате нещо като етапи (T1; T2; T3) като всеки етап има седем различни машини, всички те представляват джипове, пикапи и всякакви други 4x4 задвижвани всъдеходи, но без разни измишльотини на нечие болно въображение: всичко съществува в реалния свят. А, да - забравих да спомена, че освен Rallye cup (гореспоменатите шампионати) съществува опцията Quick Race и самото състезание Master rallye, което всъщност с нищо не се различава от другите. Създателите на играта явно са искали да постигнат комбинация от екшън, рали и симулация на истинска надпревара и да ви кажа до голяма степен са постигнали успех - всъдеходите могат да понасят damage и се трошат. Занасянето при завой с несъобразена скорост също не е подминато, но бързо се свиква с управлението и едва ли ще имате някакви проблеми да финиширате първи след малко тренировки. За протокола искам да спомена, че пораженията по джиповете имат незначителен ефект или поне аз не успях да потроша достатъчно возилото си, за да видя последствията, а наистина се постарах в тази насока.

До тук рейсърът беше отличен и само една малка подробност успя да ме изкара извън кожата ми, а именно липсата на опцията за Restart race. Както обясних по-горе всеки шампионат има по три състезания и тези състезания трябва да се спечелят в определен ред и няма Save след всяко от тях. При неуспех примерно на третото състезание ще трябва да минете отново първото и второто. След два неуспеха на hard бях готов да изям клавиатурата и кабела с нея. Адски изнервящо е някой компютърен опонент да те подпре и срещата с близкото дърво става неизбежна. Резултатът е - всичко започва отначало. Сигурен съм, че неуспехът в началото мотивира, обаче след петия път единственото нещо, което е подходящо за казване, са родините на стоманените маймуни (егати смешното име). А за да отключите Master rally-то, трябва да се класирате първи във всички шампионати.

Общо взето singleplayer-а е стандартен и няма нещо невиждано. При multiplayer-а нещата са аналогични - изпитани неща, но направени както трябва, а не програмистите да си оставят използваните носни кърпички в творението си. Играта в мрежа представлява LAN и Split-Screen. Доста е забавно да се надпреварваш с човек, жалкото е, че няма допълнителни писти и състезателни машини.

Когато говорех за реализма в играта, не споменах многото опции и настройки по колите, които са безполезни и нямат никакво приложение - дали с тях или без тях, е все тая. И още нещо, което може да се спомене в тази графа - задната скорост се включва ръчно, независимо дали скоростите са автоматични или ръчни и когато сте превключили, вече давате газ а не копчето за назад както в NFS примерно. Звучи логично, но в първия момент човек лесно се обърква, а това може да ви коства шампионата.

Като за капак искам да кажа, че въпреки някои дребни (и много дразнещи) пропуски Master Rallye е един много класен racer и изиграването му ще ви донесе предимно положителни емоции, особено ако си падате по подобен род игри.

- ОЦЕНКА: 79%
- Прилича на: 4x4 Evo 2, Screamer 4x4

- Производител: Silver Style
- Разпространител: JoWood
- Интернет: www.jowood.com
- Системни изисквания: Pentium II 300, 64MB Ram, 16MB 3D Video
- Жанр: Ролева игра

Автор: Snake

Gorasul The Legacy Of The Dragon

Балдурзен Гейтен юбер алез

В една топла и прекрасна лятна вечер нечии ръце нежно полагат люлка, в която се гуши малко и невинно на вид бебе, пред масивната дървена врата на голяма къща. Чуват се две почуквания. Тъмен силует потъва в нощта. Вратата на къщата се разтваря с тихо проскърцване и на прага тежко пристъпва голям и зъл на вид дракон. Противно на очакванията въпросният не решава, че люлката на прага му е мостра от нов тип обогатена с витамини и минерали закуска и наместо в кухнята ситуира малкото човече в хола си и се заема да си го отглежда. Хлапето расте и възмъжава буквално пред очите ни (голямо интро, голямо нещо), разучава до съвършенство меча и магията, поборва се за някоя и друга справедлива кауза и умира не особено геройски.

Някъде по това време интрото свършва, пичът възкръсва по съмнителен начин и започва самата игра. От теб се очаква да я гледаш изключително респектирано, защото докато текат разните логота на производители и разпространители строг глас с тежък акцент ти казва, че това дето в момента се точи по монитора ти не е игра (въпреки, че продавачът, от който я купи на Славейков преди има-няма час твърдеше точно това, гадината лъжлива), а истинската история на героят Розсондас, който при пътешествията си между вселените бил наминал и през офисите на Silver Style и ги вдъхновил да сътворят TLOTD. Първото впечатление след като спреш да се респектираш чак толкова е, че през офисите на Silver Style след митичния герой е наминало и някое друго копие на Baldur's Gate и и тя ги е повдъхновявала известно време. Ама направо до отказ ги е вдъхновила. На моменти Наследството на дракона направо те подсеща за онзи момент от закона за авторското право започващ с "Всяко репродуциране изцяло или в частност на този софтуерен продукт без писменото съгласие на..." и завършва с "...от три до пет години затвор."

И това си остава едно от последните впечатления, които Gorasul ще остави у теб преди да го деинсталираш с досада. Освен, че поправя една от сериозните световни несправедливости, а именно факта, че една от най-добрите игри на нашето време си нямаше нито един клонинг, играта на немците от Silver Style няма почти никакви други достойнства. Или поне няма достойнства на фона на Baldur's Gate, защото наглото плагиатство на производителите е потопило и малкото достойнства на продукта им в сянката на шедьовъра на Black Isle и по този начин ги е обезличило напълно. В добавка всеки опит да се подходи

малко по-позитивно към Наследството на дракона се препъва в ужасяващите бъгове, правещи играта практически неизползваема до появата на някакъв patch. Аз лично не можах да я издържа за повече от 4-5 часа при положение, че на през двадесетина минути ми се налагаше да си рестартирам компютъра, а всеки трети опит за сейв ме изхвърляше в уиндоуса. За финал Gorasul ми затри и самите сейвове принуждавайки ме да дам new game, за да мога да приложа някой и друг скрийн към тази статия . Ми сори, дето има една дума. Нито посредствената графика (фоновите картинки са добри в общия случай, но всичко, което мърда изглежда убийствено зле и има вид като да е анимирано с три кадъра на кръст), нито съмнителната история (която става още по-съмнителна заради потресаващо лошият английски на сценариста, задаващ допълнителния съб-куест за заклетия геймър филолог "открий правописните и стилистични грешки във всеки текст съставен от повече от две изречения"; де не говорим, че разни хора стигнали далеч по-напред от мен в приключението разказват, че някои от по-късните куестове и пъзели са буквално неразбираеми) или ужасяващите звуци и музика са способни да те задържат пред монитора.

Истина е, че играта има няколко свежи идеи, като например драконовите умения на Розсондас, които се активират, когато хелта му падне застрашително и тогава нашето момче започва да бълва огън или става няколко пъти по-силно; магическото му оръжие, което дърдори глупости почти перманентно, може да качва нива в зависимост от натрупания експириънс и си има собствени показатели като интелигентност и точност, по които можеш да разпределяш точки (най-иновативен е показателят "его", който се вдига в зависимост от натрупания опит и на базата, на който личната ти брадва може по някое време да се възгордее и разбунтува срещу опитите ти да я размахваш наляво-надясно); или пък малките игри в играта, в които трябва да целиш мишени във фърст пърсън преспектива или да проявяваш тактическа мисъл, подреждайки войски. Все неща, които, ако бяха използвани по-адекватно биха могли да придадат на играта собствен облик и да й заделят някой и друг час от времето ти за гейм преди лягане. Ще видим какви ще ги свърши потенциалният бъдещ patch, но аз лично силно се съмнявам, че посредствена игра на четири диска ще успее да намери аудитория в страна, където последните си ги плащаш по 15 лева парчето.

- ОЦЕНКА: 59%
- Прилича на: Baldur's Gate (ама много прилича!), Revenant

www.workshop.netbg.com

- Производител: Lucas Arts
- Разпространител: Lucas Arts
- Интернет: www.lucasarts.com
- Системни изисквания: Pentium II 300, 128MB Ram, 16MB 3D Video
- Жанр: Аркаден Симулатор

Автори: maggkrabar

Star Wars Star Fighter

Достойно продължение на... Rogue Squadron

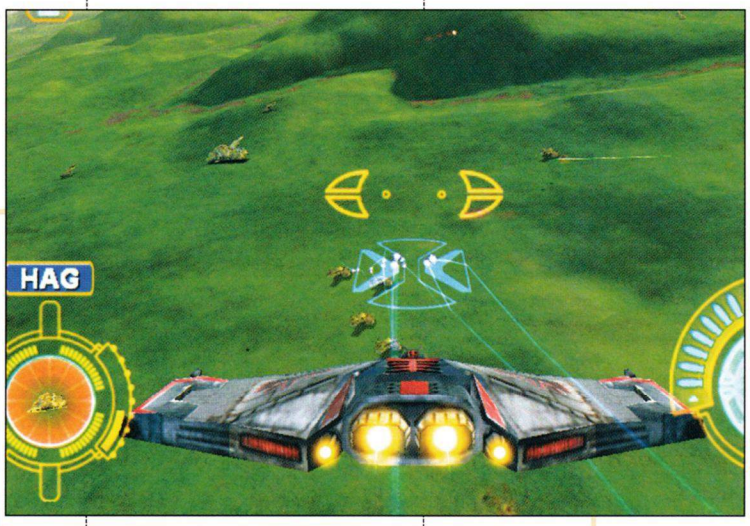
A long time ago, in a Galaxy far, far away...

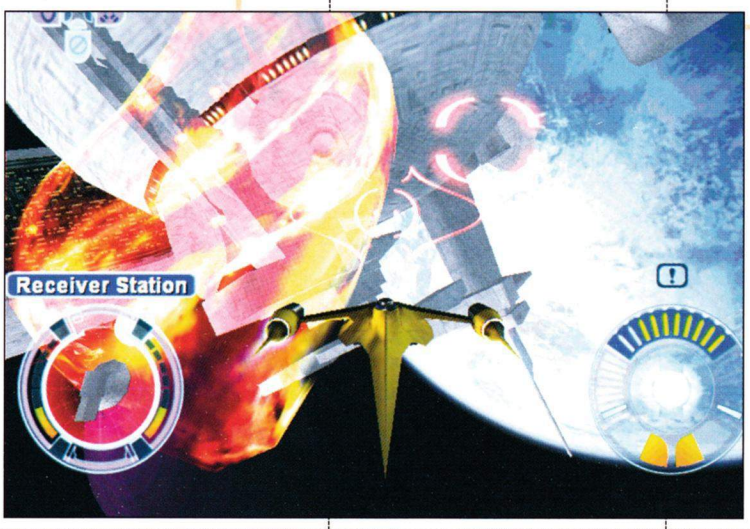
Галактиката е на прага на войната. Алчната Търговска Федерация мобилизира секретна армия, с която да удари миролюбивата планета Naboo. Сред нарастващо напрежение Bravo Flight курсанта Rhys Dallows се подготвя за пилот в Royal Escort, за да защитава Кралицата.

През това време наемничката Vana Sage приема кофти задача от Търговската Федерация, мисия, която ще я доведе до опасни открития.

На планетата Lok, пиратския капитан Nym се подготвя за следващия си набег, като нама ни наймалка представа, че Търговската Федерация планира смъртоносен гамбит, с който обрича неговия свят... Последвалите събития принуждават тримата потенциални герои да спасяват галактиката.

StarWars: StarFighter е поредната игра, която LucasArts пускат паралелно с новите епизоди на Междузвездните Войни. Играта е продължение на Battle for Naboo, макар и събитията да се проследяват от друга гледна точка. Но SW:SF е направена по подобие на великолепната Rogue Squadron, и прилича повече на нея, а не на Battle for Naboo. Отново ще пилотоните различни изтребители, които съществуват във вселената на новите епизоди на Междузвездните Войни. Е, не са много, имате на разположение само три машини, но нали имаме и три героя, за всего по една играчка. В общо двадесетина мисии ще трябва да разкатаете пълчища от врагове, като летите последователно с трите изстребителя. Някои от мисиите са в космоса, други са по повърхността на различни планети. SW:SF е изключително непрентенциозна игрица. Изобщо не става дума за звезден или въздушен симулатор. Геймплеят е максимално опростен, същото важи и за управлението. Много геймъри не обичат игрите-симулатори, просто защото им присядат многото клавиши и масата неща, които трябва да научат, за да подкарат някое корито. SW:SF(също и Rogue Squadron) обаче е друго нещо, в нея няма нищо за научаване, има само много екшън и бърз рефлекс. Усещането е като при игрите със самолетчета за аркадните автомати, които кварталните гаменчета превъртат профилактично по два-три пъти на ден. SW:SF има чертите и на аркадна пуцалка, и на космически симулатор, като е изчистена от недостатъците на тези два жанра игри. Всички мисии се свеждат до seek and destroy, само в някои трябва да сте по-внимателни. Понякога ще се налага по време на екшъна да хвърляте по едно око на съюзниците си и да ги спасявате, ако е нужно, защото мисиите са скриптирани великолепно и изненади има постоянно. Навигационни уреди няма, и затова понякога е трудно да откриете дадена цел, но се свиква много бързо, нито за миг няма да загубите ориентация. Няма и допълнителни оръжия, с които да се чудите как да въоръжите коритото си преди мисия. Има два вида стрелба: с бластерите и с протонни торпеда(или снаряди). Единият от изстребителите е лек и маневрен, въоръжен за бой с лек бластер и торпеда, другия е по-тежък и трудноподвижен, но въоръжен с много мощни бластери. Третия е най-бавен, но пък освен бластери, има и протонни торпеда въздух-земя, с които разказва играта на наземните вражески единици. Няма power-ups, не са и нужни, оръжията, с които разполагате и без това са достатъчно мощни.





Ми това е, повече не е и нужно. Някой ще си помисли, че играта е твърде опростена, за да е интересна. Но перфектното озвучаване(запазена марка на LucasArts), нелошата графика, страхотните експлозии, изпипаните мисии, дивия екшън и олекотения геймплей правят от SW:SF игра, която човек да поджитка и да се порадва на задъханите и брутални битки, без да е нужно да изкарва пилотски курс. Играта е и кратка, превърта се за няколко часа. Точно като при аркадните геймки. Повечето от мисиите са доста лесни дори на максимална трудност, но пък последните няколко са кошмарни дори и на easy. Понякога геймъра се чувства като недосегаем, изтребвайки за секунди цели ята от изтребители или танкови групи. Съюзниците също се включват активно в екшъна. Отделните нива се минават от 5 до 15 мин. Удоволствието от гейма е гарантирано, стига човек да не смята, че с click-click игрите се изчерпват виртуалните светове, или пък е много гадна контра и не му минава през акъла, че терорягите и те са хора, и те имат право да живнат малко...

Графиката на SW:SF не е върха на сладоледа, но за сметка на това играта ще върви задоволително и на по-слаби машини. Но е доста по-добра от тази на Battle for Naboo. Между мисиите има рендвани филмчета. Не са кой знае какво, като става дума за LucasArts.

- ОЦЕНКА: 84%
- Прилича на: Rogue Squadron

- Производител: Cyberfort Corporation
- Разпространител: Sammy Entertainment
- Интернет: www.guiltygearx.com
- Системни изисквания: Pentium II 300, 64MB Ram, 16MB 3D Video
- Жанр: Аркадна

Автор: Balrog

Guilty Gear X

Достоен представител на жанра.

Звукът бавно стягаше примката на визията. Оставяйки сетивата си под неин контрол успях само да изстена: "Тя е толкова прекрасна".

Няколко часа по-късно цялото ми същество се гърчеше от безсилие, намиращо отдушник в блъскне по бюрото, еретични мисли за потрошена периферия и родолюбиви ругатни... Бях едновременно прелъстен и отритнат. А ТЯ ми върна спомените. Играта - Guilty Gear X.

"А, какво е GGX?"

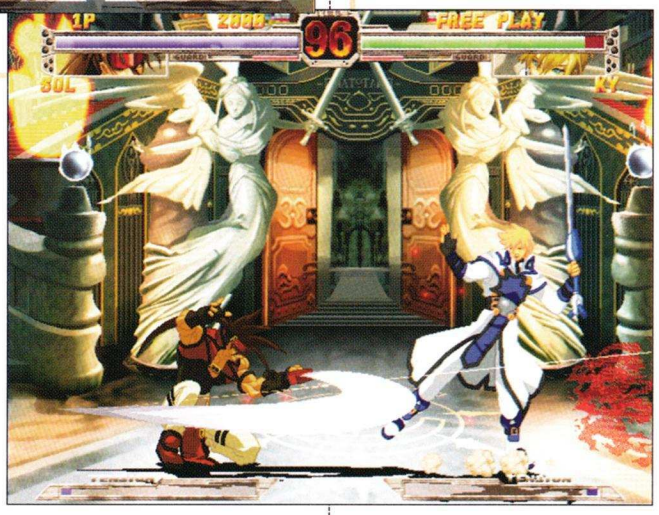
Тази игра няма да измести от сърцата на феновете МК3, но ще им помогне да си припомнят безсъните нощи и дългите дни, изкарани в бавно и методично потрошване на любимата клавиатура. Игрите от този тип все по-рядко присъстват на екрана на компютъра, затова и тази игра е едно приятно изключение.

Ах, Играта. В нея има най-доброто от жанра. Последните 10 години опит са си казали думата. Няма да видите безброй много персонажи (можете да избирате между 15), нито ще има потресаващи клавишни комбинации. Всичко е опростено, но е изпълнено превъзходно. Изумително е колко лесно и някак мимоходом играта се е превръща в першество за сетивата. Можете просто да седите отстрани и да наблюдавате плавните движения и богатството от багри, вплетени в нежния танц на остриетата. За този продукт на игралната индустрия съществува един епитет: зашеметяващ. Тук има нещо много повече от обикновен кютек. Цветовете са ведри, персонажите - разнообразни и всички се отличават с този така характерен японски рисунък - манга. Само гледката на ефирно момиченце, около 160 см, въоръжено с Голяма Тежка Котва, която размахва като на шега е меко казано побъркваща. Движенията на играчите са анимирани без излишна пищност, по-скоро бих нарекъл анимацията "спартанска", но тя сякаш само подчертава играта придава допълнителна рутина на героите. Великолепно е!

Визуалното изящество на играта е сравнимо само с нейната музика. За първи път чувам толкова хубава твърда музика в игра. Имаше моменти когато паузирах играта, само и само да се насладя на мелодите на отделните терени. Всяка такава пауза винаги бе придружена от въпроса: "Коя е тази група?".

Игрите като GGX, според мен, винаги са били най-чистата форма на сблъсък в компютърния свят. Опонента винаги е пред очите ти на по-малко от 1 ръка разстояние, мамене няма. По-добрия печели, ВИНАГИ. Факторът "късмет" е сведен до границата на абсолютната нула.

Мултиплеър-а, уааа, мултиплеър-а в тези игри е нещо за което си заслужава да живееш! Няма фалш, всичко е на лицето на партньора, той не е "опонент", "враг", "зъл", той е партньор. За съжаление не можах да си намеря равностоен противник. Ако някой от вас иска да си припомни как се играят тези игри, моля, насреща съм.



Сега дойде момента за критиката... Кръвта, ами, как да ви кажа, тя е ЗЕЛЕНА! Ужас, бе! Това би могло да те докара до истерия.

Още много може да се говори за GGX, но мястото привършава, така че ще ви обърна винимание на някои по-ценни уловки.

На екрана, под индикатора за кръвта, има малка скала на която пише "Guard". Всеки удар, който блокирате, се отбелязва на скалата. В момента, в който тя се напълни, следващия удар минава и влиза, независимо дали се опитвате да го блокирате или не. Скалата намалява с времето.

Другата скала, долу в ъгъла, показва мощта на специалните удари и се увеличава с всеки нанесен удар.

Всичко това дано добре го запомните, защото играта не е от найлесните. Последният "шеф" ще поизпоти и закоравелите играчи. О, повярвайте ми, няма да ви е лесно, много болка има по пътя към успеха.

Това е от мен. Дано имате смелост и се потопите в света на Guilty Gear X, защото съм сигурен, че ще откриете там нещичко, което да ви развесели и дори и да не се влюбите в играта, поне ще изкарате няколко приятни часа пред монитора.

- ОЦЕНКА: 81%
- Прилича на: Street Fighter, Mortal Kombat

www.workshop.netbg.com

- Производител: Lionhead Studios
- Разпространител: Electronic Arts
- Интернет: www.lionhead.co.uk
- Системни изисквания: Pentium III 600, 128MB Ram, 16MB 3D Video
- Жанр: Сим

Автори: Groover

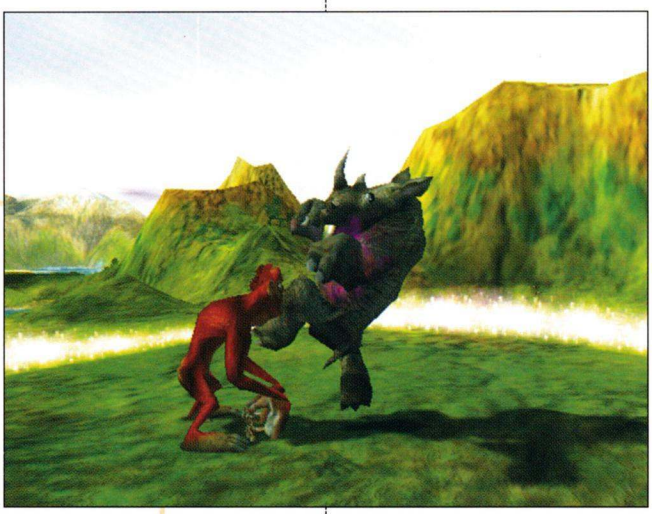
Black & White Creature Island

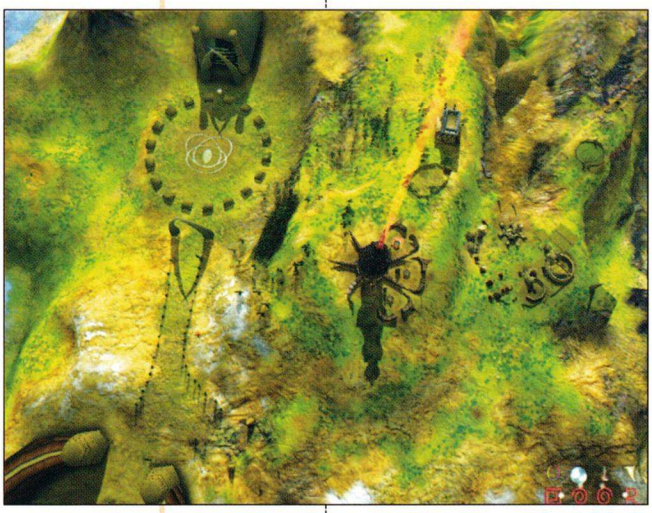
Black & White - стратегията + куп безсмислени задачи.

Добре дошли, добре дошли отново в това райско кътче, наречено Black & White. Нашата втора среща на обетованата земя ще се състои на малък остров, който някак си е останал встрани от вашите конфликти с божествата. По тази земя не се мярка грам божество. За сметка на това изобилства от Същества, чиито господари са напуснали по един или друг начин тази Вселена и те се скитат безстопанствени наоколо. Безстопанствени - да, неорганизирани - никога. За да могат да оцелеят без могъщата закрила свише, съществата се обединили и започнали да се бранят един другиму. Постепенно оформили Братство и тъй като то започнало да функционира добре, веднага се спретнали и изработили строг реглавмент за влизане в него. Задачката ви в това разширение на Black & White е да помогнете на вашия любимец да премине през 20-тина изпитания и да стане част от братството. А, да и да се срещне с НЕЯ. Коя е ТЯ ли? Ще оставя на вас да разберете...

Всъщност ще разберете, ако решите че точно това разширение на Black & White смятате да играете. Целта на тази кратичка статия няма да бъде тоталния обективизъм. Ще изкажа моето мнение и фактите - вие ще прецените сами дали съм прав или не. Няма да обяснявам какво представлява Black & White - който не го е играл бързо да си намери броя от май миналата година и ще придобие доста добра представа по въпроса. Аз ще я карам по същество.

Както вече споменах, в Black & White няма да има други божества. Което автоматично задрасква воденето на войни във вашия списък с неща за правене през свободното време. Макар, че ще ви се наложи да присъедините още две градчета към армията ви от поклонници, няма да ви се налага да се занимавате с икономиката им. Което от една страна е добре - махате в списъка си досадните еднообразни и безкрайно повтарящи се операции по набавянето на храна и дървета за народа, който ви признава за Бог.





Но стратегическия елемент в играта е премахнат напълно в типичен Сталински маниер (нали се сещате "Има човек, има проблем. Няма човек, няма проблем."). Това което играчът получава е една забавна симулация на Същество, което може да управлява и ръководи , и което притежава доста сериозен Изкуствен Интелект. И ако нещата стояха горе-долу така, Creature Isle щеше да бъде прилична игра. Не нещо велико, но хубаво. За съжаление реализацията на иначе оригиналната идея на Lionhead малко куца. Слабият момент е именно и най-ключовият - самите изпитания, които трябва да преодолеете. За съжаление никой не може да ме убеди, че преследването на невидим вълк, който оставя стъпки след себе си и вие непрекъснато е забавно. Особено когато трябва да го направите три пъти поред. Същото важи и за коткането на овце в кошара. Освен нерви и свободно време, друго не ви трябва. Подобна е ситуацията и с Теста на Търпението, където трябва предварително да сте обяснили на Съществото, че трябва да се изхожда в нивите и да ги полива редовно. Страшно забавно е да гледаш как в продължение на 30 минути задачата бавно се изпълнява. Няма що! Има и забавни загадки, които пасват на странната атмосфера на играта, но за съжаление те не са особено много.

Графичната система, която стои зад заглавието не се е променила и на йота. Което означава - гладна за хардуер и престъпно красива графика. Дори и 8 месеца след нейното излизане, Black & White не е загубила от чара си. Няма да имате никакви оплаквания както от текстурите на новите животни и човечета, както и от многобройните междинни анимации и прекрасната интродукция. Звуците в допълнението на играта също заслужават единствено суперлативи. Озвучаването е прекрасно и много професионално направено. На всяко едно Животно, което ви подлага на своя тест, кореспондира определен персонаж или държава. Например вълка по стар обичай говори с руски акцент. Още веднъж споменавам - към визията на играта човек не може да отправи почти никакви забележки.

Проблемът е в ядрото на самата игра. Тя изглежда някак си непълноценна, направено само за малки дечица. А тъй като аз имам претенции да съм преминал тази възраст, за мен остава единствено разочарованието и добрите спомени, които имах от Black & White. Ако имате чувството, че и вие ще попаднете в моята ситуация, по-добре подминете Creature Isle и си спестете пари за нещо, което ги заслужава.

- **ОЦЕНКА:** 71%
- Прилича на: Black & White

- Производител: Matrix Games
- Разпространител: Matrix Games
- Интернет: www.matrixgames.com
- Системни изисквания: Pentium 200, 64MB Ram, 8MB Video
- Жанр: Стратегия

Автор: Cabal

Starship Unlimited II

Хора и маймуни правят игри...

Отрочето на Matrix Games, за което ще прочетете по-надолу, издига компютърните игри на едно по-високо равнище в тяхното развитие. Това е, може би, първия софтуерен продукт правен съвместно от хора и маймуни. За голямо съжаление експериментът явно не се е оказал много успешен. Тресе ме подозрението, че не маймуняците са омазали пейзажа, ами гордите представители на вида хомо сапиенс.

Но за какво всъшност иде реч. Да си призная, не съм играл първата част и въобще си нямах понятие за какво става дума, докато не инсталирах и не стартнах играта.

Първо ме посрещна интрото, приласка ме нежно и после всичко потъна в мъгла. 15 минути по-късно се събудих от собственото си хъркане. Само че аз съм пекан тип и не се отказвам лесно. Бързо излочих 4-5 кафета и се върнах за рунд втори. След третия опит успях и изгледах всичките 165 секунди скука, които бяха сътворили неандерталците от Matrix Games.

Преодолял първата пречка, аз с интерес заразглеждах мястото, на което бях попаднал. След половин час четене на хелпа и съвещания с колегите най-сетне разбрах, че съм в главното меню на играта. Озорих се малко, докато намеря бутона New Game, но накрая и моето време дойде и най-сетне пуснах играта.

Въпросното чудо се оказа стратегия от типа на Master of Orion и Space Empire с единствената малка добавка, че не е походова, а се развива в реално време. Интригата е горе-долу следната: няколко раси се борят за надмощие в космоса; избирате една от тях и се опитвате от една планетка да се развиете и да колонизирате цялата галактика. Няма история, няма мисии и задачи, които да изпълнявате. Целта е само една - да победите всички останали.

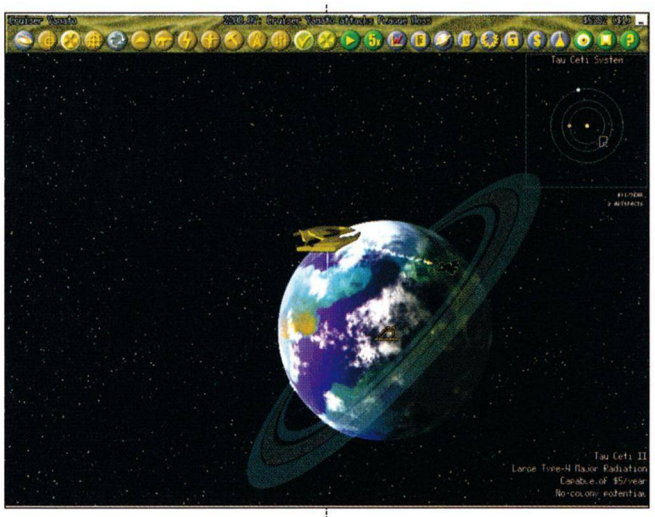
Та избрах си набързо народ и са впуснах да погазя всеки, изправил се между мен и господството над галактиката. И за да се потопя докрай в атмосферата, си нахлупих слушалките и надъних звука на Max.

След час седях, депресирано вперил поглед в екрана и цъках налудничаво с цел да селектирам нещо - каквото и да е. Но не би. Положението бързо се влоши, ръцете ми се разтрепериха, тика на лявото ми око, който бях лекувал 5 години, се появи отново, а като капак на всичко започнах да изпитвам и сексуални мераци към колегата Dimensin (йък!). Докато анализирах саморазрушителните настроения, които ме разкъсваха, разбрах къде е проблема. Аз може и да съм музикален инвалид, но знам, че когато човек в продължение на един час слуша музика, която даже и на погребения не пускат, откача тотално. В момента, в който свалих слушалките, всичко се изясни и разбрах, че живея втори живот.

За графиката ще кажа само, че съм виждал и по-грозни игри, така че от тази посока ексцесии няма да има.

Почти всички решения, които дизайнерите са взели са довели до това влачещо се нещо, което трябва да се нарече геймплеи,който е ужасно бавен. Въпреки че играта тече в реално време и има някаква възможност да настройвате скоростта й, въпреки че корабите ви не се нуждаят от презареждане, а ресурсът е само един - пари, играта е невероятно мудна. Проблемът се усложнява от извратения интерфейс, с който трябва непрекъснато да се борите. Туториял въобще няма, което автоматично ви губи средно 5-6 часа в четене на хелпа на играта.

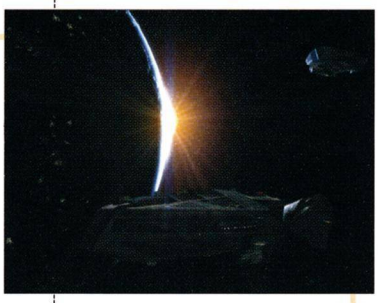
Когато най-накрая разберете кое-как и решите, че вече е крайно време да поджъткате малко, кошмарът-интерфейс отново ви връхлита. Дори и след 10 часа игра, когато сте натискали някой бутон стотици пъти, той пак може да ви изненада с някое ново меню, дето нито сте го виждали преди, нито знаете, аджеба, за какво служи.

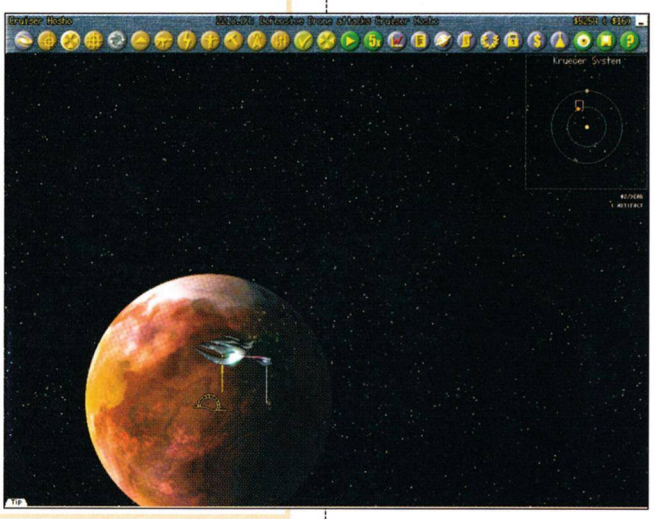


Все пак ще се опитам да кажа и няколко положителни неща за Srarship Unlimited.

Добри думи заслужават системните изисквания на играта. Тя, милата, може буквално да тръгне и на пишеща машина тостер или микровълнова печка.

За да имате този шедьовър на гейм-компютърната индустрия, са ви нужни само 250 меги празно





място, като на 210 от тях ще бъдат записани брутална музика и едно лекуващо безсъние интро. Иначе казано купувате едно, а получавате три.

Една от малкото добри идеи на разработчиците е била да създадът пирати, които да тормозят беззащитните търговски пътища и да цоцат от жизненоважните за вас ресурси. Но вие може да използвате тези апаши и за собствени цели като въоражавате бандюгите, които се намират в тила на вашия противник. По този начин го изтощавате и принуждавате да отдели част от своя флот за охрана на опасните системи. Гадно а?

Другата новост е, че звездните системите не са свързани посредством някакви warp point-ове или други измислени щуротии, а човек може да си хвърчи навсякъде из космоса. За съжаление тази свобода е доста относителна, защото не можете да спирате корабите си в пространството между системи, така че на практика това нововъведение само забавя допълнително играта.

Следва задължителната равносметка и въпроса "Струва ли си Starships Unlimited Divided Galaxies". Отговорът ми е "НЕ", защото дори и да има нещо хубаво в нея, трябва да имате волско търпение и нерви, за да го откриете.

- ОЦЕНКА: 39%
- Прилича на: Master of Orion, Space Empire

Автор: Un-DeaD

American McGee

Човекът, с когото ще се опитам да Ви запозная по-отблизо в това издание на рубриката ни "Профили" е (както и предишният път), личност доста известна в гейм-бизнеса, и за съжаление не толкова популярна в България. Става дума човека, изиграл много голяма роля в създаването на култови игри като DOOM, DOOM 2, Quake 1 & 2 и станал особено известен с невероятния римейк, който направи на една от най-известните детски книги (доколко е детска е тема на друг разговор) - Алиса в Страната на чудесата. Той е и единственият досега гейм-дизайнер, обявен от списание Rolling Stone за "Hot Video Game Designer" на Америка (симпатяга е - спор няма J).

И така, името на новата ни жертва, както сте разбрали и от заглавието, е American McGee.

Роден е на 13 декември 1972 в Далас, Тексас и детството му никак не е било лесно - когато е става на 13 години, на партито по случай рождения си ден се запознава с истинския си баща, който, под въздействието на доста алкохол се опитва да му извади очите и едва ли не - да го убие. Когато става на 16, връщайки се един ден от училище, открива къщата празна - майка му и доведеният му баща го изоставят да се грижи сам за себе си и да се оправя както може. За да има какво да яде и да може да се издържа, той напуска училище и започва да работи какво ли не - от миене на чинии, през полиране на пръстени в бижутерски магазин до работа в музикален магазин. Последната работа, на която се задържа най-много и за която казва, че го е карала да се чувства зает наистина с нещо, което е полезно, е в сервиза за поправка на Фолксвагени на чичо му - J.O.McGee - същият този чичо му е подарил първия компютър (Timex Sinclair 2k) когато American е бил на 13 и тогава той за първи път започва да се занимава с програмиране, разучавайки BASIC пред екрана на черно-бял телевизор. Погълнат от желанието си да програмира, на American дори му се е случвало да краде компютърни части от кварталния магазин, за да може да ъпгрейдва машината си и да продължава да се учи. Докато работи в сервиза на чичо си, той не спира дасе занимава с компютри - в почивките между поправянето на коли, омазан с грес и масло American програмира инвентарни програми и програми за водене отчетност на клиентите на сервиза.

Това продължава докато към края на 1992г. в къщата, съседна на неговата, се нанася не кой да е, а създателят на легендарната игра Wolfenstein 3D и съосновател на id Software, Джон Кармак. Скоро двамата стават приятели и малко след това American получава работа като техническа поддръжка в id. Надушил таланта му, Кармак скоро го повишава в левъл-дизайнер и музикален мениджър. От тези позиции American изиграва огромна роля за създаването на най-големите хитове на id. Пак по време на работата си в id той се запознава с фронтмена на Nine Inch Nails - Трент Резнър, с когото стават близки приятели. Покрай Трент, American отива заедно с групата на турне и се запознава с много други величия от музикалния бизнес, например Мерилин Мансън.

През 1999г. American напуска id Software и получава работа като creative director в една от най-големите компании в гейм-бизнеса - Electronic Arts. Тогава и започва работата по играта, която го изстрелва на върха на днешната му слава - American McGee's Alice.

След успеха на това заглавие идват проблемите между Electronic Arts и разработчиците на играта Rogue Entertainment, които е трябвало да направят и Playstation версия на Алиса. По причини известни само на тях, Electronic Arts решават такава версия да няма, при все портването би отнело съвсем малко време и ресурси. Разочарован от това решение, American решава да прекрати работата си с EA и да започне да се заинмава със свой собствен бизнес. Заедно с приятеля си Дейв Тейлър създават компанията, в която American работи сега и на която посвещава цялото си време - Carbon6 Entertainment. След като е минал през не толкова голяма фирма (екипът на id наистина не е много голям) и през огромна компания като EA, American смята, че е добил добра представа за гейм-бизнеса и основа, на която да реализира многото си идеи. Carbon6 далеч няма да се занимава с игри - двамата с Дейв в момента са заети с доста проекти, които движат паралелно - три игри (Wizard of Oz, Spy Kids 2 GBA, Pop Scars), няколко филмови проекта, между които и Alice: The Movie, режисьор на който ще е не кой да е, а самият Уес Крейвън, музикални клипове, които American ще режисира (клипове на NIN и Мерилин Мансън), екшън фигури, книги, комикси и какво ли още не. Както виждате, заели са се наистина с много неща. Освен това American не крие амбициите си да започне по-сериозна работа в Холивуд. Явно обича да носи по много дини под една мишница. Лично аз обаче смятам, че ще се справи. Можем единствено да му пожелаем успех и да се надяваме, че всичко, което излезе изпод ръцете му ще е поне толкова добро, колкото и досегашните му работи. А не мисля, че имаме основания да се съмняваме, че това няма да е така...

"Един ден от живота на American McGee: "

" No day of my life is very ordinary. Today I met with our toy makers, answered tons of email, worked on three different projects, reviewed a first playable demo on one, commented on concept artwork for another, burned CDs that were sent to Hong Kong, spoke with our artists in England and Australia, had lunch, worked some more, dealt with lawyers, listened to music, and cleaned up the house a little. And it's only 3:45pm. Still lots to do today! "

"Любими неща: "

Игра - На всички времена? DOOM.
Дума - Merkin
Музика - Всякаква, без кънтри. В момента слушам Sade. Преди това слушах Fat Boy Slim.
Цвят - Всички, с изключение на тъмно розово.
Web страница - www.theonion.com
Анимация - Far Side
Облекло - Никакви.
Храна - Китайска.
Държава - Казвайки се American, май трябва да кажа "USA", но извън това - Япония или Китай (по-специално - Хонг Конг).
Време - Зима. Студ.
Животно - Човек.
Кола - Моята.
Миризма - На ябълки.
Число - 13
Език за програмиране - C
Език - Английски, след това японски, китайски, немски, френски, испански.
Секс поза - Всякаква.
Питие - Водка с тоник.

Първият емулатор на фамозната конзола беше UltraHLE. На него за пръв път PC маниаците усетиха качеството на игрите за Nintendo. От появяването му досега няколко емулатора успяха да достигнат неговото качество, а и да го надминат.

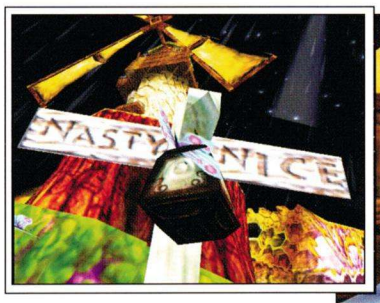
Nintendo 64 се появи по световните пазари през 1996 година, но и досега няма емулатор за него, който да предложи пълна съвместимост.

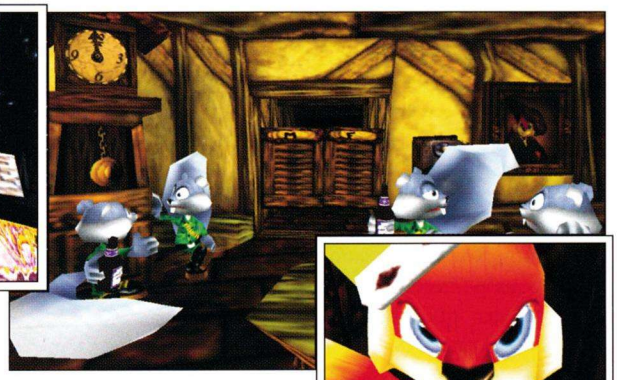
Днес ще говорим за Project 64 и по-точно неговата последна версия 1.4, излязла малко преди Нова година.

Тя предлага пълна съвместимост с доста голям брой игри, като най-добрите между тях са The Legend of Zelda, Zelda: Majora's Mask, Banjo-Kazooie, Agent 007: Golden Eye, Perfekt Dark, Conker's Bad Fur Day, Super Mario 64, Donkey Kong 64 и още няколко, все игри, получили по времето, когато са излезли, оценки над 9 от 10, а някои от тях станали еталон за конзолни игри в отделните жанрове.

Много важен е фактът, че чрез емулатора можете да стартирате игрите във високи разделителни способности, а те изглеждат наистина добре. Вижте само шотовете на настоящата страница - на оригиналната конзола разделителната способност е 320 на 200, а тук е 1024 на 768, като са възможни и по високи резолюции.

Project 64 е направен така, че към него да могат да бъдат добавяни PlugIn-и за отделните му компоненти като възпроизвеждане на графика, звук и настройки на управлението. Примерно искате да играете някой екшън от първо лице като Perfect Dark. Специално за този род игри има PlugIn, с който можете да настроите мишката си и по този начин да се не се отклонявате от стандартните контролери, с които играете такива игри на PC. Колкото до графиката и звука, стандартните PlugIn-и се справят доста добре.



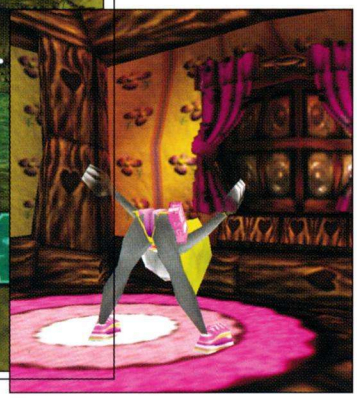


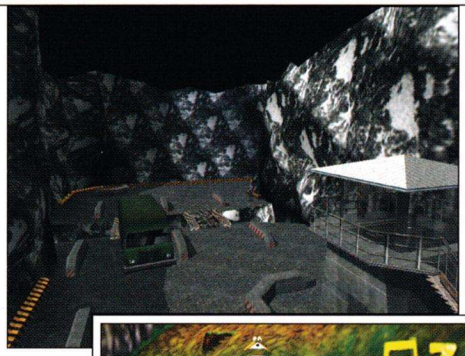
Автор: uRKO

Project 64

www.pj64.net

Емулатор на Nintendo 64





Много важен елемент от емулатора е неговия INI файл. Той казва на програмата с кои игри е съвместима, кои методи на емулация да използва при стартирането на различните игри и т.н. Първоначално с излизането на Project 64 версия 1.4 в програмата върви вграден INI файл. За в бъдеще обаче ще излязат допълнителни, външни INI-та, които ще увеличат съвместимостта и ще направят така, че някои игри да вървят още по-добре.

За да подкарате прилично Project 64 ще ви е нужна машина от типа на Pentium III 600, 128 MB RAM, 32 MB 3D Ускорител (желателно от ново поколение, например GeForce).

Ползването на емулатора е абсолютно легално, както и стартирането на демоверсии на която и да е игра чрез него. Не така стоят нещата обаче с ROM-овете на комерсиалните игри. Те могат да бъдат играни само ако притежавате оригиналната конзола и съответната игра. В противен случай до 24 часа, след като се сдобиете с някой ROM на комерсиална игра трябва да го изтриете.

От следващия брой на GW очаквайте по едно ревю на игри за Nintendo 64, като първото заглавие ще е Banjo-Kazooie.

Козирог (Дек. 22 - Ян. 19):

Като изявени катерачи по обществената стълбица, Козирозите могат обикновено да бъдат забелязани да фокусират енергията си в мултиплейър игри. Козите са животни с много добра самодисциплина и практикуват игрите докато уменията им станат почти съвършени. Понякога до такава степен се вживяват в скачането, че в обикновени детмач игри, ще можете да ги видите как подскачат нагоре-надолу из нивата изобщо забравили какво трябва да правят. Кози, какво да ги правиш.

Карти: Козирозите показват истинските си способности на открити карти със силно скалист терен и планински масиви. Много са добри в откриването на алтернативни пътища за стигане от точка А до точка Б.

Игрови позиции: Когато стане въпрос за позиции в отборни игри, предпазливите стъпки и неспособността на Козирога да поема рискове, лесно могат да го представят като слаб играч. Пазете се обаче от Козирози, охраняващи базата или залегнали някъде със снайпер.

Подходящи игри: Общителният Козирог може да бъде забелязан да играе обикновен детмач, Rocket Arena, Urban Terror или Capture the Flag.

Водолей (Ян. 20 - Фев. 18):

Независимите Водоноски обичат добрият сингъл-плеър. Не им е в природата да се предават, така че тяхното предопределение е да бъдат погълнати от самостоятелна игра. Водолеите са много добри в откриването на недостатъци и обикновено са първите, които изпращат на производителите възмутени писма с описание на бъговете в игрите им. Силното им развито чувство за справедливост им определя ролята на идеални администратори на сървъри, но и много нервни играчи. Последното не ги прави особено добри съотборници.

Карти: Водолеите процъфтяват на ксомически карти и обичат извънземните теми. Водолеите са едни от малкото зодии, имащи дарба за прецизен air-control.

Игрови позиции: Водолеите се адаптират бързо и могат да играят добре на всяка позиция, на която има нужда от тях. Стига да можете да ги убедите в това.

Подходящи игри: Пазете се от Водолеи, играещи Free For All Deathmatch и Freeze Tag.

Риби (Фев. 19 - Март 20):

Рибите са ролеви играчи по природа, сюжетът е много важен за тях. Затова и са едни от малкото зодиакални знаци, които могат наистина да бъдат погълнати от някоя сингъл-плейър игра. Рибите правят и прекрасни мултиплейър игри, обаче имат навика понякога да прибягват до говорене на празни приказки и дразнене на останалите потребители по различните сървъри. Иначе милозливата им природа често им прави лоша услуга, като оставят някой без оръжие да живее, а след малко той им пусне еднадве ракети и ги остави за храна на събратята им (т.е. рибите).

Карти: Рибите са си любители на карти с големи водни пространства (защо ли? :)). Много добре се справят с подводното придвижване и двубои. Иначе на сушата са, ами като риба на сухо.

Игрови позиции: Като истински наследници на траките, рибите често, често се спотайват из водоемите лапнали бамбукова пръчка и чакат врага от засада. Кроткият им характер не ги прави подходящи за нападатели, така че по-добре не разчитайте на тях в офензивен план.

Подходящи игри: Авантюристично настроените Риби харесват бързи и вдигащи адреналина игри като JailBreak, Rocket Arena и Classic CTF.

QUAKE и ЗОДИИТЕ

Овен (Март 21 - Апр. 19):

Овните се отегчават бързо от самостоятелна игра, те имат нужда от живи хора за опоненти, за да се фокусират изцяло върху мултиплейъра. Рогатите играчи имат нужда от редовни предизвикателства, за да се задържа интереса им винаги на високо ниво. Затова и гейм класациите и турнирите са създадени сякаш специално за тях. И никога не ги дразнете! Овните имат навика да се вживяват твърде много в игрите, така че ако биете много вашият опонент Овен, гледайте да сте подалечко от него, за да не ви направи един headshot с мишката или няколко impressive-а с клавиатурата.

Карти: Предпочитаните терени за срещи са тези с повечко открито пространство. Лавата и подобните на нея препятствия не са пречка, дори ги използват добре срещу противниците си.

Игрови позиции: Импулсивната и агресивна игра на Овните, понякога ги превръща в отговорност за останалите от отбора им. Затова е по-добре да се насочат към 1v1 дуели или free for all игри. Овните предпочели отборни игри, са склонни към изоставяне на поверената им за пазене позиция и стремглаво хвърляне с рогата напред. Прекалено са импулсивни за защита, затова се препоръчва игра на офензивни позиции.

Подходящи игри: 1v1 Deathmatch, Free For All, Instagib FFA, Headhunters, Catch the Chicken.

Телец (Апр. 20 - Май 20):

Геймърите Телци харесват еднакво и сингъл и мълриплейър игрите. Упоритата им и практична натура навежда на мисълта, че те първо ще изиграят сингъл плейър мода и след това ще се закопаят изцяло в мрежовата игра. Там те ще покажат истинската си същност. Покажете се с червен екип пред един Телец и той е ваш. Ще ви следва дори след като сте го убили 10 пъти с базуката, а той има само пистолетче. Телецът обича адреналина и е винаги отпред при големите мелета. Ще познаете, че някой играч е Телец ако е бил убит наймного пъти.

Карти: Телците са ценители на красотата, така че за тях важното е нивото да е красиво, без значение дали е открито или закрито пространство.

Игрови позиции: Телците са еднакво добри и на офензивни и на дефензивни позиции. Много са търпеливи и затова са най-добрите base defender-и. Ако обаче видите Телец да носи победния флаг към базата си, пожелаваме ви успех в опитите да хванете Бика за рогата..упс, да му го отнемете.

Подходящи игри: Игри, каращи Бика да не спира да се движи... например Alliance CTF.

Близнаци (Май 21 - Юни 21):

Нуждата на Близнаците от социални контакти означава, че те са най-щастливи в мултиплейър игри. Дарбата им да говорят може да ги накара

да загубят часове наред висейки в любимите си форуми. Близнаците много обичат да плямпат и по време на игра и това е една от особено дразнещите им черти - независимо дали сте в техния отбор или против тях. Лесно се отегчават, затова обичат да пробват най-различни модове. За да ги накара една игра да се врьщат за още и още, трябва да е наистина невероятна.
Карти: Близнаците правят най-добрите си игри на големи открити или космически карти. Тесните коридори и ъглестите зали ги изнервят.
Игрови позиции: Близнаците разбират нуждата от добрата отборна комуникация. Те имат най-добре bind-натите клавиши за комуникиране. Те са много добри организатори и позиционирането на партньорите им е най-добро ако е оставено изцяло в техни ръце.
Подходящи игри: Когато става въпрос за модове, Близнаците вероятно са ги пробвали всичките, но любими са им Instagib DM/CTF, Urban Terror и Rocket Arena за Q2.

Рак (Юни 22 - Юли 22):

Раците харесват еднакво и сингъл и мултиплейър игрите. Уважават креативното мислене и са първите, които опитват новите модове, особено ако са по-различни и предлагат нещо иновативно и необичайно. Детайлната графична работа е много важна за тях и техните оценки за добри карти и модели са винаги обосновани. Раците са лоялни към игрите, които харесват и никога не ги изоставят напълно. Не може да се каже същото за отборната игра, където проявяват прословутата си опърничевост и инат и искат всичко да стане, както те го искат.
Карти: Харесват тъмни, по възможност нощни карти. Най-добрите си игри правят на карти с подземия и вода, където другите биха били притеснени от мрачната обстановка.
Игрови позиции: Добре им се удава да играят клас Лекар или Медицинска сестра.
Подходящи игри: Въпреки, че се движат напред и са в крак с новите игри, те изпитват носталгия по стари модове и затова обичат да играят любими неща като King of the Hill, Action Quake 2 и по малко Quake 1 DM и CTF.

Лъв (Юли 23 - Авг. 22):

Издръжливостта и излишъка на енергия карат Лъвовете да отделят еднакво много време и на сингъла и на мултиплейъра. Водени желанието си да привличат внимание, обаче, Лъвовете най-често могат да бъдат намерени по популярните сървъри, в средата на здрав екшън. Обичат да парадират със способностите си и да имат публика. Известни са както с драматичните си изпълнения, така и с хапливия си език и добър хумор. При нужда помагат на закъсали играчи, печелейки по този начин още от така нужната им популярност. Ако ги обидите те няма да забравят това. Може да чакат с години, но накрая ще ви го върнат тъпкано.
Карти: Най-добре играят на горещи карти с много оръжия и амуниции. Много им допадат готическите елементи и многото лава.
Игрови позиции: Лъвовете могат всичко! Или поне така твърдят те. Истината е, че е по-добре да ги поставите на такава позиция, където може да пострада по-малко егото им. При масови мелета ги пуснете напред, за да трупат лесни фрагове и самочувствие.
Подходящи игри: Къде отиват Лъвовете да наритат малко задници и да изпуснат напрежението? Най-често на Deathmatch сървърите.

Дева (Авг. 23 - Сеп. 22):

Любовта на Девите към съвършенство и перфекционизмът им ги карат да отделят повече време на сингъл-плейъра. Там те нямат кого другиго да обвиняват освен себе си, когато нещата не стават както им се иска. Това не ги кара съвсем да обръщат гръб на мрежовите игри. От Девите могат да станат много добри, дори професионални геймъри, но прекаленото суетене около тях понякога ги изнервя. Имат добри технически умения и креативно мислене. Ако трябва да направят мръсно на някой, могат да чакат с часове, но накрая да го отсвиткат и след това да играят в приповидигнато настроение цялата мултиплеър сесия.
Карти: Обичат външни карти с повече пейзажни гледки и планини.
Игрови позиции: Като отборни играчи най-добре играят като защитници на базата или медици. Снайперът е тяхната любима пушка и също не е за пренебрегване.
Подходящи игри: Weapons Factory Arena и Q3 Fortress.

Везни (Сеп. 23 - Окт. 23):

Везните обичат социалните прояви и предпочитат мрежовата игра. Те са честни и за тях балансът е важен, затова са първите, които сменят отбора ако играта е неравна. Имат дарба да правят нещата да изглеждат добре и в геймобществото се справят еднакво добре като дизайнери на карти и модели, разработчици на модове или уебмастери. Желанието им да са еднакво добри във всички оръжия ще им носи много проблеми в игра.
Карти: Предпочитат карти с много тъмни местенца и пукнатини, в които да се скатаят и да видят врага преди той да види тях. Особено ако картата е нощна.
Игрови позиции: Снайпер!
Подходящи игри: Urban Terror, Instagib и Navy Seals.

Скорпион (Окт. 24 - Ноем. 21):

Самостоятелните игри не са любимото нещо на горещите Скорпиони. Те обичат да са в центъра на нещата, да се чувстват важни и заети с много неща. Много са емоционални - могат да бъдат крайно всеотдайни, но ако ги отхвърлите ще усетите отровното им ужилване. Критични са към модовете и картите, които играят. Изключително самостоятелни, те обичат да играят сами срещу два, а защо не и трима играчи. Понякога са готови с часове да тренират някой скок или изстрел, само за да могат след това да изненадат противниците си и да получат тяхното възхищение. Няма да намерите Скорпиона да следва общата повеля в тимовите игри. Той ще прави това, което смята че е правилно в конкретната ситуация. Това го прави лош съотборник, но и непредвидим противник.
Карти: Имат предпочитания към светли, с добър дизайн външни карти.
Игрови позиции: Стават за добри скаути. Много добре защитават базата, но и офанзивната игра не им е чужда.
Подходящи игри: Когато не се занимават със старите си любови(например Rocket Arena 2 и Q2 CTF) е добре да хвърлят едно око на нови неща като Weapons Factory Arena или Quake 3 Fortress.

Стрелец (Ноем. 22 - Дек. 21):

Никакъв сингъл плейър за Стрелците. Те предпочитат да играят с приятели пред това да го правят сами. Големи ентусиасти са и винаги са навити да пробват новите модове. Имат силно развито чувство за етика и чийтването им е неприсъщо. Ако на любимия им сървър се появи чийтър, те са първите, които си трьгват от там разочаровани. И със серия псувни на уста. Иначе преследват жертвите се неотклонно и могат да пропуснат куп възможности за лесни фрагове, но накрая да унищожат плячката си.
Карти: Любимите им терени за игра са големите открити пространства с много оръжия и препятствия, които да използват в своя полза.
Игрови позиции: Най-добре - Free For All, без стратегии или позиции. Ако все пак играят отборно - преден пост, наблюдаващ за противниците.
Подходящи игри: CTF, независимо дали е Classic CTF, Pure CTF, Alliance CTF или Threewave. Може евентуално малко Team Arena.

Un-DeaD

(по материали от Интернет)

www.workshop.netbg.com

Автор: Snake

The Lord of the Rings Fellowship Of The Ring

One movie to rule them all...

Започва път от моя праг...

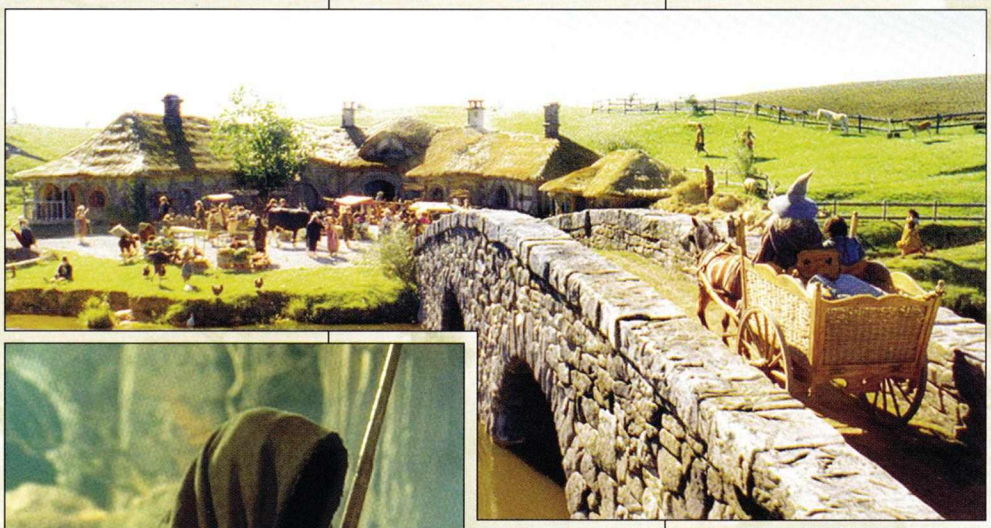
В хай тек времената, когато прехвърчащите тай файтъри, космическите станции с размерите на средно голяма планета, разумните роботи и свистящите лазерни мечове изглеждат все по-близки и реални, във времената когато някогашните хлапета, гледали с благовение премиерата на първите "Звездни войни" вече се готвят да празнуват четиридесетия си рожден ден и да си пожелаят, духайки свещите на тортата, Лукас да не осере по толкова безобразен начин и Епизод две, във времената, когато филмите все повече заприличваха на полуфабрикати за масова консумация любителите на седмото изкуство имаха спешна нужда от нова легенда, от нов филм, който да надрастне рамките на кадрите, в които е затворен и да се превърне в религия. И го получиха. Творчеството на великия Дж. Р. Р. Толкин, което, както ще забележиш, ако в този момент вдигнеш глава от това списание и погледнеш към библиотеката си, е вдъхновило пряко или косвено повечето от авторите, гръбчетата на чиито книги се нижат пред погледа ти, нахлу в сърцата на хората, пречупено през призмата на нова медия. Единственият пръстен бе намерен отново. И сагата започна.

Един за Мрачния владетел с трон от черен пламък...

Оскар, надявам се. Питър Джаксън, магьосникът, превърнал могъщата толкинова фантазия в рояк от светлинни фотони, бомбардиращи бялото платно на екрана в кварталното ти кино, го заслужава до последната му златна люспичка. Новозеландецът с вид на доволен от живота хобит направи точно това, което се очакваше от него - превърна най-великото фентъзи на всички времена в новата кино икона. Смазващата му с мащаби и сила на внушение визия се разпростря над смазващото с мащаби и сила на внушение произведение и двете се сляха в едно титанично цяло, помитащо досегашните ти представи за качествено кино, с лекотата, с която Саурон размазва воините от обединените армии в чудовищната откриваща сцена. Никой, включае и моя милост, която се води сравнително

сериозен фен на Джаксън, не очакваше, че независимият режисьор с афинитет към ироничния и кървав хорър, ще успее да овладее многомилионния бюджет и многомилиардните фенове на Толкин, готови да разкъсат с голи ръце всеки дръзнал да оскверни любимата им книга. Но той взе, че се справи. При това по толкова изумително добър начин, че започнах сериозно да се чудя дали духът на Толкин не се е вселил в него, за да режисира сам най-грандиозния кино спектакъл към днешна дата.

"Езикът на Толкин" обяснява Джаксън с фенски блясък в очите"е толкова жив, че моментално "виждаш" пейзажите и местата, които описва. От момента, в който започнахме снимките съм чел книгата стотици пъти, буквално дума по дума. Преди да заснема някоя сцена обикновено прочитах съответната глава. Адски е вдъхновяващо да се разхождаш сред декорите с книга в ръка и след това да заснемеш сцената."



Сигурно за човека е било още по-вдъхновяващо да се разхожда сред сетовете на филм без да рискува да стъпиш в купчина черва. Ново усещане, несъмнено. Преди да се захване с работата по най-великото фентъзи на всички времена Джаксън има още едно "най" в кариерата си. Господинът е горд автор на - според единодушното мнение на повръщащите в торбичките си от пуканки зрители и критици - най-кървавият и гнусен филм в историята на киното. Става дума за Dead Alive, известен още под заглавието Braindead. Всички имали съмнителното щастие да се насладят на филма със сигурно си спомнят хитови моменти, като зомбираната майка гигант, която ядеше хора с вагината си или разкъсаният труп, който пълзеше на червата си. Името на Джаксън тепърва ще се спряга сериозно та е хубаво да се знае откъде е започнал… Други върхове в кариерата му са високо акламираният и напълно непознат ми за съжаление Bad Taste, забележителната черна комедия с Майкъл Дж. Фокс The Frighteners, разпространявана у нас като Сянката на смъртта и драмата с Кейт Уинслет Божествени създания.

Интересен факт е, че доста добрата адаптация на романа е дело на Фран Уолш, сценаристка на вече цитираните ужасии Braindead и The Frighteners, а блестящата операторска работа е деле на Андрю Лесни, върховете в чиито кариера зад камерата са… двете серии на Бейб. Как вдъхновява Толкин не е истина…

Задругата на пръстена:

Арагорн - Виго Мортенсен

За Виго Мортенсен поканата да играе една от главните роли в екранизацията по Властелина дошла след като снимките вече били започнали. Стюърт Таунсенд, ирландският актьор, избран първоначално за ролята напуска екипа поради "творчески различия" и аторите звънят на Виго в буквално последната минута. "Обадиха ми се" спомня си той "и ме попитаха: "Искаш ли да дойдеш в Нова Зеландия за 14 месеца, за да снимаме Властелина на пръстените? Знаеш я, онази епичната трилогия." И знаете ли каква ми беше първата реакция? "НЕ!" Отказах им, бе. Естествено бях чувал за Толкин и за Властелина, но не бях чел нито книгата, нито сценария, а и обикновено ми трябва доста повече време, за да се подготвя за главна роля. Пък и не исках да бъда далеч от семейството си за толкова дълго време." За щастие на Питър Джаксън, че и на нас, зрителите, други хора успяват да убедят Виго да се включи в начинанието. "Синът ми каза, че съм малоумен и, че веднага трябва да изчезвам, независимо за колко дълго време ще отсъствам. Така в самолета към Нова Зеландия успях да прочета тази книга с размерите на телефонен указател и сценария. И няколко дни по-късно вече бях на снимачката площадка. Въобще не се чувствах подготвен, но поне не ми остана много време да се притеснявам за това."

"Виго успя да влезе в ролята си изумително бързо" включва се Джаксън. "Спомням си как един ден снимахме пристигането на хобитите в страноприемницата "Скокливото пони". И както си снимахме по едно време забелязах в единия ъгъл на помещението фигура в тъмна наметка, пушеща лула. И изведнъж загрях, че това е Виго. Никой не изискваше присъствието му в сцената. Той просто стоеше там и наблюдаваше тълпата. Той беше Бързоход, външният човек, самотника в ъгъла, с когото никой не си говори…"

Можеш да гледаш Араг… пардон - Виго Мортенсен в някои доста приятни филми като Перфектно убийство, Индиански бегач, Пътят на Карлито, Алигатор албинос, Редник Джейн, Психо и Пророчеството (култова роля, играе Сатаната).

Билбо - сър Йън Холм

"Аз не се различавам много от Билбо. Внуците ми ме наричат Сърдидко. Не дядко, а сърдитко (игра на думи с Grumpy и Grampy). Имам си даже тениска, на която пише Сърдитко. Мисля, че и Билбо е такъв сърдитко. Но има златно сърце."

Сър Йън Холм се захваща с Властелина за втори път в живота си. Преди двадесет години, той е озвучавал Фродо в радио постановката на BBC. Гледали сме го в Петия елемент, Бразилия, Франкенщайн и Пришълецът. Ако отскочиш до близкото кино можеш да го гледаш и в От Ада. Има две номинации за Оскар - за Лудостта на крал Джордж и Огнени колесници.

Сам - Шон Остин

"Докато четях книгата, търсех ключовите моменти, които да отключат характера на героя ми. Той е лоялен и честен и понякога се плаши. Това са основните неща за Сам и се опитах да наблегна на тях в играта си. Исках да извадя всичко добро у себе си на преден план за ролята на Сам, защото той е това: доброта, лоялност, благоприличие." Хубаво си направил.

Първата по-сериозна кино изява на Шон Остин е като синът на Майкъл Дъглас и Катлийн Куинлан във Войната на семейство Роуз. Играл е още в Кураж под огъня, Руди, Мемфис Бел. На фестивала в Лондърдейл получава наградата за главна мъжка роля в неизвестния ми Low Life.

Боромир - Шон Бийн

"Понеже Боромир е "човешката съставка" в Задругата мисля, че той внася много човешки качества в нея. Боромир е непоколебим, решителен, праволинеен. Той има много ясни идеи относно Пръстена - иска го, за да помогне на народа си."

Шон Бийн е един от вечните антигерои в киното (ми то с тази престъпна мутра...). Сред най-хитовите му антигерои са агент 006 от Златното око, терористът от Патриотични игри, гадта от актуалния Нито дума. Както наскоро ми припомни един голям пич със зелено пуловерче - преди някоя и друга година целокупния български народ се е залепвал пред телевизорите, за да го гледа в ролята на Шарп от едноименния сериал. Забавното е, че пичът е завършил Кралската академия по драматично изкуство в Лондон и е започнал кариерата си в театрални постановки по Шекспир. Боромир определено е най-раздвижения му и добре изигран персонаж към днешна дата, така че от все сърце му желая още роли, където да има и реплики между престрелките.

Галадриел - Кейт Бланшет

"Може да звучи смешно, но една от причините, поради които исках да играя Галадриел бяха ушите. Винаги съм искала заострени уши." дарява ни с чаровна усмивка Кейт "Добре, де - сериозно - тази книга има могъщо влияние върху хората вече повече от петдесет години и това, че имахме възможността да работим в този филм беше привилегия. Сякаш издигнахме нависоко факлата на обожанието ни към Толкин, за да могат да я видят идните поколения."

Едно от най-известните лица в каста, Кейт Бланшет буквално го озарява с изтънченото си присъствие и хладна красота. Всички помним как Гуинет Полтроу й отмъкна Оскара, който нейната Елизабет заслужаваше повече от десет шекспира пък били и те влюбени. Гледали сме я в Контролна кула, Оскар и Лусинда, актуалният Дарбата. Ще я гледаме в компанията на Брус Уилис и Били Боб Торнтън в Баднити.

Леголас - Орландо Блуум

"Мисля за Леголас като за котка. Знаете как котката може да скочи на масата и буквално да замръзне на място, неподвижна и бдителна. Котките никога не изглеждат тежки и тромави, те са грациозни и самоуверени. Такъв е и Леголас."

Единственото по-сериозно заглавие във филмографията на Блуум е Black Hawk Dawn, новият филм на Ридли Скот. Интересното е, че пичът първоначално е бил кастван за ролята на Фарамир (който се появява за първи път във втория филм от трилогията - Двете кули), но не е избран. Два дни по-късно телефонът му звъни и го канят на кастинга за ролята на Леголас. "Беше като да спечелиш от лотарията!" възторгва се той.

Пипин - Били Бойд

"Пипин има ясно изразена индивидуалност. Той действа спонтанно, вижда живота от леко различен ъгъл спрямо другите хора (хобити сигурно искаш да кажеш - бел. Snake). Освен това той е Тук, произхожда от семейство, което е авантюристично настроено по хобитските стандарти."

Шотландският актьор Били Бойд е известен на местната публика с ролята си в сериала Taggard. В момента вече е известен и на световната, като най-свежия персонаж от Задругата.

Саруман - Кристофър Лий

"Винаги съм си мечтал за това как някой ден някой ще се заеме с филмирането на Властелина и аз ще участвам. Прекланям се пред тази книга; въображението, в което се е родила е било невероятно. Всяка година я препрочитам и все още смятам, че това е едно от най-великите произведения на миналия век, ако не и на всички времена" споделя разпалено Лий. Може би не знаеш, но с участието си в 255 филма и тв-сериали той си е спечелил място в книгата на Гинес за филмови рекорди като "международната звезда с най-много екранни изяви". Една от хорър иконите на миналия век, той е играл Франкенщайн, Дракула, Распутин и Мумията (да, тази дето и

направиха доста фриволен римейк с Фрейзър), Лорд Самърайл, предводителят на езическия култ в Wicker Man (да, хитовият сингъл на Iron Maiden визира точно този филм) и Скараманга, лошият от Мъжът със златния пистолет. Скоро ще го гледаме в Епизод две. Това, което сигурно не знаеш е, че господинът е озвучавал Смърт в телевизионната адаптация по "Посестрими в занаята" на Прачет.

Гандалф - сър Йън Маккелън

"Гандалф не е просто герой на Толкин. Той е вълшебникът. Прототипът на всички вълшебници. Аз просто изглеждам по начина, по който всички си представят вълшебниците и ако това значи, че се налага да ми направят носа по-голям - така да бъде" млъква за секунда и после намига хитро "Всъщност подозирам, че и Гандалф носи фалшив нос и перука. И че е доста различна персона когато е от другата страна на гората."

Вторият носител на рицарско звание и личният ми любимец от каста (че и от книгата) е започнал филмовата си кариера като противника на Грегъри Пек в недовършения филм от 1966 г. The Bells of Hell go Ting-a-ling-a-ling. Каквито и суперлативи да ти кажа за Маккелън ще бъдат недостатъчни така, че - в случай, че все още не си ги гледалще те насоча към най-близката видеотека, където можеш да се запознаеш с последните му филми - Реставрация, Прилежен ученик, Богове и чудовища и X-men.

Фродо - Илайджа Ууд

"За първи път играя петдесетгодишен" отбелязва през смях Ууд, получил ролята на живота си едва навършил 20 лазарника. "Фродо" продължава той "е много различен от останалите хобити. Подобно на чичо си и той е много любопитен относно външния свят. Той е слушал историите на Билбо за приключенията му и част от него иска някой ден и той да си има свое приключение."

Преди Властелина Ууд е участвал в Завинаги млад, Смъртоносно влияние, Факултета, Добрият син. Има малка роличка в Завръщане в бъдещето 2. И не, това не е оня дето чете спорта по Канал 1. Само прилича.

Мери - Доминик Монаган

"Мери и Пипин са кипящи от живот персонажи. Фродо едва понася бремето на отговорната си мисия, а Сам подхожда към цялата работа ужасно сериозно. Докато нашите двама пичове са подправката в Задругата."

И ти си пич, братко, желаем ти още много хитови роли.

Гимли - Джон Рис Дейвис

"Искате ли да знаете как се забърках в това? Всъщност исках да играя Денетор, бащата на Боромир, който се появява чак в Двете кули. И си мислех - ще отида в Нова Зеландия за няколко седмици, ще участвам в няколко чудесни сцени и ще си се прибера в къщи с ясното съзнание, че съм участвал в една от най-великите продукции на всички времена. Ей това ми беше идеята!" Само, че подобно на други членове на каста и Дейвис не получава ролята, за която първоначално кандидатства. "Бях зверски изненадан, когато ми предложиха да играя Гимли. Още повече, че знаех, че това означава между 4 и 5 часа престой в гримьорната (всъщност пичът прекарва там по 6 часа, като за целта става всяка сутрин в четири часа, в добавка получава и алергична кожна реакция към грима - бел. Snake). Агентите обаче ми казаха "Не, бе. За нула време ще те оправят". Ако вярваш на агенти..."

Всъщност Дейвис участва във втората от най-великите продукции на всички времена. Той играе и лщбимият на всинца ни Саллах в Индиана Джоунс. Виждал си го и в Wing Commander 4.

Арвен - Лив Тайлър

Единствена няма какво да ни каже, милата. Ние пък ще кажем, че е готина мадама и й прощаваме, че е изместила Глорфиндел от сценария.

Елронд - Хюго Уийвинг

"Съгласявайки се да играя Елронд осъзнах, колко има да се работи по тази роля: първо - идеята да се превъплатиш в някой, който е безсмъртен и второ - някой който е благороден, мъдър, могъщ и... красив! Мислех си, че никога няма да мога да изиграя това."

Едно от най-забавните попадения в кастинга дължим на Бари Озбърн, продуцента на настоящата продукция, който по една случайност е дал парички и за филмирането на Матрицата. Във всеки един момент очакваш как Елронд ще си сложи тъмните очила и ще отиде да счупи от бой Саурон барабар с армиите му. Как кой е тоя Уийвинг, бе?! Агент Смит.

Змийски откровения...

Доживяхме, това ще ти кажа. В момента присъстваме на (въз)раждането на една легенда, на филма, който малко или много ще налага стандартите в комерсиалното кино поне в годините до следващата голяма революция в седмото изкуство, която ще изхвърли две де филмите в архива. Споровете относно това кога точно започва новото хилядолетие са окончателно прекратени. Премиерата на Властелина е истинската граница между епохите, сливането между магията на миналото и дигиталните технологии на бъдещето. Книгата на двадесети век, дала основите за филма на двадесет и първи. Ултимативната симбиоза между текст и визия.

Каквото и да ти кажа за този филм ще бъде крайно недостатъчно, за това просто се налага да отидеш и да го гледаш. Не вярвам да пропуснеш да го направиш.

Може би се чудиш защо този път не съм обелил и дума за техническата част на заснемането на филма, за направата на изумителните визуални ефекти и сетове, за невероятния грим. Веднага ще ти отговоря. По две причини. Първо на първо Властелина е една от най-човешките (въпреки, че - технически погледнато броят на Хомо Сапиенсите сред главните герои не е особено висок ;-)) истории на нашето време. И исках да те запозная с хората, а не с машините стоящи зад направата му.

Втората е, че всеки един от тези компоненти - ефекти, грим, сетове, монтаж, светлинни филтри и прочее кинаджийски нещица би създал ясно видима граница между фантазия и реалност. А за мен Задругата на пръстена беше нещо много повече от филм. Винаги съм вярвал, че Средната земя съществува някъде. А лентата на Питър Джаксън бе просто прозорче, през което да надникна в нея.

Темата за нежеланите прозорци, които изкачат отникъде и зареждат огромни графични реклами, от които вие нямате никаква нужда (а авторите на сайтовете - голяма, но това е друга тема), както и хилядите банери наредени в редички и хленчещи за вашия курсор като циганчета на софийската гара, в никаквъ случай не е нова. И преди сме я повдигали, а и сме ви давали решения по въпроса (миналата година GW разгледа програмата Proxomitron). Но знае ли човек защо, средностатистическият български сърфист рядко обръща достатъчно внимание на възможностите да икономиса някой-друг килобайт трафик. Да не говорим на епичните схватки от тима "потребителят срещу хилядите pop-up прозорчета", коио обикновено завършват с червен картон (разбирай: син екран) от страна на IE. По тази причина в този брой реших да се върна на темата като ви представя няколко програми, които просто трябва да имате. Подборката им бе продължителна и мога спокойно да заявя, че нито една от тях не покрива всички нужди, които биха могли да изникнат по време на поредното многочасово 'сърфиране'.

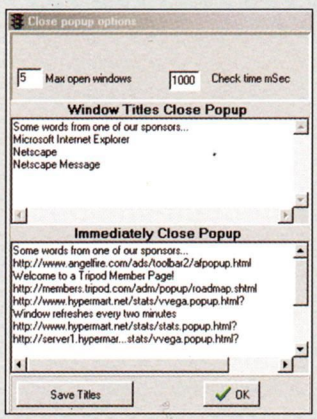
Автор: Chappy

Джам Айдуци

Великолепната четворка срещу реклами и pop-up прозорци

PopUp Cleaner 4.0

В случай че използвате друг браузер освен Internet Explorer или просто имате хронична непоносимост към известния 'стандартен' избор на интернет сърфиста, Pop-Up Cop си остава неизползваем. В такъв случай една сравнително удачна алтернатива на програма е PopUp Cleaner, която поддържа Mozilla, Netscape и NeoPlanet. Е, ако изборът ви е Opera, ще се наложи да преглътнете липсата на поддръжка. Програмата може да се "похвали" с може би най-неприятният и недружелюбен интерфейс от всички изложени програми в този преглед, но си остава безценна поради няколко функции, които няма да намерите другаде. На първо място, може да ограничите броя на прозорците до определено число без да изключвате опцията за отваряне на нови прозорци. Това е изключително удобно ако не искате да се откажете от тях, но искате да ограничите броя им. Не винаги е необходимо всички нови прозорци да бъдат изключени и подобни драконови мерки биха ви лишили от немалко възможности при определени сайтове. Освен това PopUp Cleaner може да затваря отворени автоматично прозорци след определен период от време. Може да създавате специални "ключове", по които програмата да разпознава определени типове прозорци и да ги премахва своевременно - тази възможност изисква сериозна намеса от потребителя, но пък дава най-голяма свобода и гъвкавост в последствие. Нужно е единствено малко време за да се свикне с нейния вид, който напомня на програма за Windows 3.11 отколкото за модерен продукт.

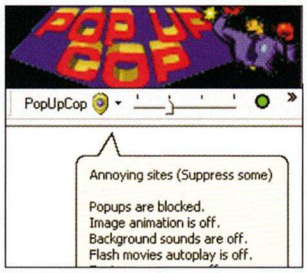


Guard IE

Наглед е трудно е да се намери разлика в програми, в чието име сакралните слова "Pop-Up" заемат доминираща роля. Но преди да сме "запопили" и това парче софтуер като обикновен "джам-хайдутин" за Internet Explorer, ще отбележа че става дума за сериозен продукт, който освен да спира появата на нови прозорци се справя и с някои специфични елементи които Pop-Up Cop пропуска. Става дума за т.н. bugs - изображения поставени по сайтовете които изпращат информация за вас - вашият IP номер например - на отдалечен сървър и по този начин 'следят' кой посещава определен сайт. Откриването на подобни bug-ове е почти невъзможно ако не разгледате HTML кода на страницата, а шансът да сторите това е едно на милион. При подобен процент на успеваемост за обикновения потребител PopUp Killer се справя в девет от всеки десет пъти. Подобно на Pop-Up Cop програмата се интегрира в IE, но не го прави със същия финес и удобство. Освен премахване на прозорци и реклами, Guard-IE съдържа удобни средства за управление на cookie-тата, изтриване на history-то, въвежданите и запомнени пароли и т.н. фукции. Програмата има интерфейс, който би допаднал ако харесвате строгите контури и металическият тон, но иначе не изненадва с особен вкус.

Pop-Up Cop

Да си призная, винаги съм изпитвал определена доза резервираност към всяка програма, която претендира да се интегрира в рамките на майкрософтския Internet Explorer, а Pop-Up Cop, независимо от всичките си предимства, е именно подобен 'плъгин' продукт. Донякъде невъзможността да се използва с друг браузер освен стандартният 'Интернет Експлойтър' е сериозен минус, за-



щото става дума за една изключително добре изпипана програма. След кратката инсталация (продуктът е с големина от 400 килобайта) в IE ще се появи още една палета с бутони с практичен дизайн. Pop-Up Cop предлага може би най-доброто средство за бързо превключване от пълен режим на презентация на страниците към икономичен такъв - всичко се осъществява чрез плъзгач с няколко степени, които могат да се конфигурират от потребителя. Всяка степен отговаря на определено количество премахнати 'нежелани' възможности. Например, първата степен може да изключва само Java, ActiveX и отварянето на нови прозорци, следващата да премахва Flash анимациите, третата да изключва всички картинки и четвъртата да се справя с почти всичко останало. Избирането между отделните степени на защита е интуитивно и приятно. Може дори да се каже, че Pop-Up Cop бие по удобство сходните и при това силно ограничени функции на които потребителите на браузери като Opera и FastBrowser се радваха напоследък. Наборът елементи с които може да се справи Pop-Up Cop включва дори възможности като auto-resize (неприятното автоматично променяне на размера на прозорци точно когато най-малко очаквате) и автоматичния refreshing на съдържанието - типичен трик на рекламодателите за да ви източат и последният байт трафик. За жалост обаче не да филтрира съдържание по указание на потребителя - Pop-Up Cop е продукт за обикновените потребители, а според Eden Soft те нямат нужда от допълнителни опции за изучаване.

Ad Aware

Създадена от немците от Lavasoft, Ad-Aware е специфична програма, която не е предназначена за всекидневна употреба и, подобно на антивирусната програма, има моменти когато е незаменима и просто ще сте

щастливи че сте си я инсталирали и държали на твърдия диск месеци наред без дори и да я използвате веднъж. За разлика от останалите програми в тази статия Ad-Aware не е насочена да ви пази от web рекламата, а рекламата вградена стотиците безплатни и ужбезплатни програми, които ежедневно инсталирате по твърдия си диск. Може и да не знаете, но известните под термина spyware продукти не са толкова лесни за деинсталиране. Често след като сте изхвърлили безмислената програма която освен да показва реклами други не може, разни малки, скрити компоненти остават в системата ви за да изпращат информация за това какво правите в Интернет на своите създатели. Важността на тази информация е огромна - изследванията за избора на потребителя струват хиляди и дори милиони на големите компании. Информация, която в случая получават безплатно от вас. За да се справите с този проблем обаче, е нужно само да пуснете Ad-Aware. Програмата открива всякакви spyware програми които разпознае от своята база данни която постоянно нараства, информира ви за тяхната дейност (не винаги това са програми показващи реклами, често става дума за обикновени програми които обаче ви 'следят') и предлага помощ по отношение на деинсталирането. Дизайнът и лекотата на работа на са професионално ниво. Ad-Aware е shareware продукт, безплатната версия съдържа ограничена база данни, докато пълната премахва стотици "шпиони" от вашата система.

Асеновград 4230
ул. "Цар Освободител" 14б
тел.: 0331/ 27191

Благоевград 2700
бул "Св. Св. Кирил и Методий" 20, ет.1
тел.: 073/ 82370

Перник 2300
ул. "Младен Стоянов" 23
тел.: 076/ 73350

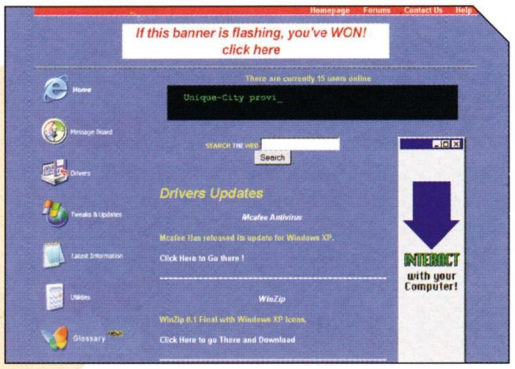
Варна 9000, ул. "Неофит Бозвели" 6, тел.: 052/ 259135, 603231; факс: 052/ 234540 София 1000, ул. "Триадица" 4, ет. 2, тел.: 02/ 9811301, 9804457; факс: 02/ 9806889

Автор: Chappy

WEB Shots

Интересни Интернет сайтове

Windows XP Forums
http://www.windowsxpforums.com/



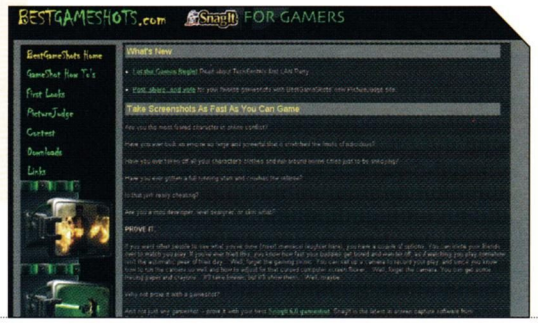
Още когато се появяваха първите бета версии на новата операционна система на Микрософт с модната добавка "XP" накрая, мнозина побърхаза да се пошегуват с горчива усмивка. Знаете ли какво е XP? eXPerience? Нееее, не познахте - eXtender Problematics. И това се оказа така не на шега. Всяка нова версия на Windows носи със себе си немалко количество бъгове и недостатъци, оставени на останалите да се справят с тях. Windows XP Forums е сайт посветен на новата операционна система и всички проблеми свързани с нея. Сайтът е оформен като набор от форуми които представят възможност на всеки да потърси помощ с надеждата да намери отговор на въпросите си, да бъде информиран за най-новите новини относно неговата OS, последните достъпни драйвери, програми за промяна на настройките, програми предлагащи нови възможности специално за новата операционна система, нови теми, тапети и т.н. Сайтът е издържан в наложилия се мазен, лъскав "user-friendly" дизайн на XP и макар малко претрупан е все пак приятен за използване.

About Flash
http://www.about-flash.com/

Flash технологията отдавна трудно може да бъде наречена "модерна" в интернет пространството защото нейното масово използване я превърна в ежедневие. От простите анимационни банери до сложните приложения за програмен код, Flash доказа своята практичност и се наложи като масов стандарт. Това на свой ред изисква всеки който претендира да твори уеб дизайн да познава този език и да е способен да създава Flash анимации. About Flash предлага голямо количество ръководства и архиви, които да помогнат както на начинаещия така и на сравнително напредналия Flash аниматор. Архивите на сайта включват директория с връзки към готови анимации, клипарт, скриптове, шрифтове, свободно разпространяема фотография, софтуер и т.н. Сайтът има минималистичен дизайн и противно на очакванията не е претрупан с Flash изображения.

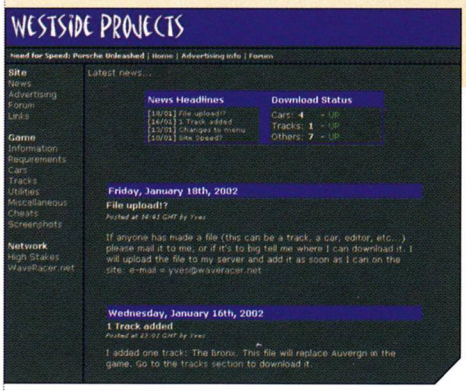
BestGameShots.Com
http://www.bestgameshots.com/

Казват, че по големи лъжци от риболовците няма. Пълни глупости! Това да излъжеш някого, че си хванал 5 метрова акула, която ти истанцувала степ и след това скочила обратно във реката е нищо работа. Но хване ли те някой пишман геймър да ти обяснява, как за десет секунди изважда отряд хидралически или как превърта новия Волфенщайн с голо ножче, тогава вече ще повярваш в истинските възможности на болното човешко въображение. Авторите на този сайт определено са решили да дадат пълна свобода на този тип "играчи" да се докажат като публикуват най-умопобъркващи картинки от игри които преодоляват границата на реалното. Независимо дали сте успели да съблечета Лара Крофт в разкрачена поза, да покриете цялата карта с войска на някоя стратегия или пък да демонстрирате друга невъзможна или комична ситуация която ви се е случила, той ще намерите признание. Авторите редовно провеждат конкурси с материални награди за най добри скрийншотове. Единствената уловка в това иначе щуро предложение е, че трябва да използвате точно определена програма за сваляне на картинките - SnagIt Pro. Както сигурно се досещаче, сайтът принадлежи на авторите на тази иначе прилична програма за сваляне на изображения от екрана. Въпреки това, BestGameShots.Com е място, където най-малкото ще се убедите, че "cheater срам няма"...



WestSide Projects
http://westside.waveracer.net/

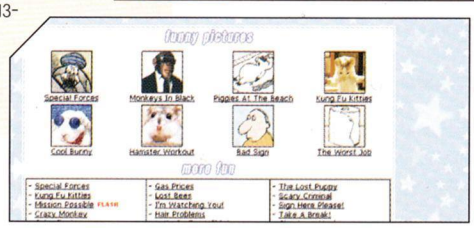
Need For Speed 5: Porsche Unleashed бе, да си призная, една от най-красивите ралита която дори и в началото на 2002 година може да получи признание. Невероятната графика, феерията от цветове на екрана, добрия набор от мултиплеър възможности и сериозния кампаниен режим на игра доказаха превъзходството й над конкуренцията. И макар в днешно време тази игра да е малко остаряла, вниманието на мод-дизайнерите е все още насочено към нея. Доказателство за това е и стартиралия в началото на годината нов портален сайт, WestSide Projects, предлагащ набор от нови автомобили, писти и други допълнения. Засега изборът е малко - представени са само официалните четири нови автомобила и седем програми за промяна и разработка на допълнения към играта, но на всеки няколко дни се появяват нови предложения. Освен това тук може да намерите неизменните чийтове, снимки демонстриращи фенските нововъведения и още множество други неща.



Cool Funny Pictures
http://www.coolfunnypictures.com/

Nutty Pics
http://www.nuttypics.com/

Мина доста време откакто в тази рубрика насочих вниманието към сайтове посветени на хумористични карикатури и фотоколажи, затова сега ще компенсирам тази празнота с два сайта, които без да претендират да предлагат невероятен избор са добър избор за скучните моменти в които просто се пулите в екрана на монитора към празния Explorer чудейки се как да убиете няколко часа. Cool Funny Pic е отговорът ако искате не само да намерите нещо интересно и провокативно, но и да го изпратите на ваш приятел във вид на пощенска картичка. Изборът е голям - над 200 предложения. Може да добавите свои в случай че разполагате с такива. NuttyPics.Com определено може да се похвали с по-добър дизайн и по-голям избор, разделен в категории включващи не само майтапчийски и шокиращи картинки от всякакъв тип - от еротични до... меко казано ужасяващи, но и анимации, връзки към други сайтове с подобна тематика. Може да оставяте коментари за всяка картинка или клип с които да изразите мнението си за всяка една от тях.



PlanetWolfenstein
http://www.planetwolfenstein.com/

RTCW Files
http://www.rtcwfiles.com/

Завръщането на революционния екшън Castle Wolfenstein 3D в нов облик предизвика изключителен отклик както от страна на феновете - при това не само носталгични трели, - така и от критиката. Прекрасната графика, невероятната атмосфера, изключителният интелект на нацистките изверги и не на последно място сериозната поддържа на модове доведе до поредният бум в Интернет на сайтове посветени на тази игра. В случая два от тях заслужават внимание - PlanetWolfenstein и RTCWFiles. Както може да се очаква, от GameSpy Network побързаха да стартират поредната "планета" от игровата им вселена. Ежедневни новини относно развитието на играта, връзки към сайтове с ревюта, прясна информация от дизайнерите по отношение на нови патчове и възможности (между другото, преди седмица-две излезе и "кръпка" за версия 1.1 която може да си изтеглите оттам), конкурси и т.н. Тук може да намерите дори комикси посветени на играта! Ако обаче сте тръгнали на свещен поход за нови нива и модификации които да освежат играта ви, мястото е само едно - RTCWFiles, създаден от JJ Entertainment Networks - най-големият архив с допълнения, който може да намерите в Интернет. Вярно е, че от премиерата на играта са минали само броени месеци, но това е достатъчно за хилядите феновете да създадат над 182 допълнения простиращи се на над 750 мегабайта - постресаваща сума от нива, скинове, графични пакети, скриптове, модове, програми за писани на допълнения, дори цял куп тапети и скинове за WinAmp и какво ли още не. Изборът е огромен. И двата сайта имат професионален дизайн, макар RTCWFiles да е твърде претрупан наглед.

www.workshop.netbg.com

Здравейте генерал-гурковци,

Не претендирам да се нарека, че съм от клана GW, но ви чета с удоволствие и нервнично треперя, когато Уоркшопа излезе, а аз нямам кинти да си го купя и трябва да чакам седмица, за да събера. НО за хора като вас тия пари мога да ги дам с лека ръка, защото светът ще спелечи, а аз няма да загубя.Та, както казах, не съм някакъв ваш върл фен и въобще не се хваля, че ви поддържам, като пиша писма или участвам във вашия форум. Мога да кажа, че редовно посещавам форума, особено кино секцията, но поради липсата на време или интернет ресурси в промишлени количества не пиша в него.

Факт е, че форумът има огромна посещаемост, с участници, хора, които учат по чужбина, или поне това е моето впечатление. Това предполага мнението, че вашата преценка за живота (която много ясно може да се забележи в творбите ви) е следвана от умни, интелигентни хора. Във форума се завързват страшни двубои, както и изпъкват умни мисли. Кое списание от конкуренцията може да се похвали, че има читатели, които имат желанието да пишат и създават разкази. Това е новото поколение на България, борбено, готово да отстоява своята собствена позиция, събрано на едно място от вас. От което можем да съдим за вашите изключителни индивидуалности като хора. Прекланям се пред вашата смелост: събират се трима приятели, оборват трудностите на живота на една упадаща държава, където да свържеш двата края е твоята едничка цел и, лека по лека, присламчват хора, близки им по нрав и душа, създават цяла религия. Познавате риска да заложите на един стил, който едва ли не трябва да бъде цензуриран, ако имахте професионален редактор. Имате малко от грубия език на новото време и силни личности, нужни, за да се опънете на шибания живот. А имате и способността да творите много детайлен текст, сякаш от нищото, както и тънко чувство на хумор. Което пък въобще е неприсъщо на нашето поколение, в това число и моя милост. Много ми напомняте на едно бивше списание - "Дъга" - не толкова със съдържанието, колкото със свежестта, която внесохте в сивия ни мирен път. Абе аз какви ги приказвам. Аз съм само на 15 години - пишлеме, според представите ви. К'ви ги мъдря тук, аз съм тъп пъпчасал пубер, който не си е обръснал мустака (нито едно от изброените не е вярно). В голяма степен вие наподобявате героите от игрите - минавайки през препятствията, спасявате света. Та досега не съм ви писал, защото не съм намирал повод, не ми беше дошло. А сега имам повод. Малко хрумнали идейки и желанието да отприщя натрупалите се през 3-те години чувства и впечатления. Досега съм бил "овца" и сигурно такава ще си остана, според вашите представи, но дано това писмо засегне нещо във вас, а пък аз да съм спокоен, че знаете, че има някакъв си там от провинцията, а и че вас ви има. И да пребъдете. Съзнавате ли какво сте направили? Вие в голяма част оваяхте духа ни да се борим, формирахте нашето възпитание.

Благодарим Ви! (сред публиката се дочуват рев и подсмърчания) Абе само искам да знаете, че има и хора като мен и ако закъсате яката, аз ще стана и ще кажа "Ще помогна!", защото без вас не се живее. Купувам си списанието не толкова заради игрите, колкото заради вашия стил на писане. Хора като вас са на единици. Благодарности и на Alex III, който - както изглежда - ви е извадил от гроба.Само да ви има, то другото от само себе си ще дойде. А сега и с другарската критика, защото всяко нещо, колкото и да е хубаво, може да се награди.

1. Хич да не ви пука за грешките от всякакъв вид. Това са бели бахъри и никой сериозен човек няма да спре да ви купува заради тях. Винаги съм искал да ви питам каква печалба получавате от делото ви, каква ви е заплатата, как въобще преживявате. Можем да направим една организацийка за GW подпомагане.

2. Напишете нещо и за новите личности в редакцията. Яки пичове са.

3. Мисля да подложим съществуването на плаката под референдум - тип анкета на сайта. По този начин мисля, че можете да прибавите още няколко странички към списанийцето. Според мен може да се мине и без плаката за сметка на още култови мисли.

4. Нещо новия launcher на диска не ми бачи. Като го пусна, започва да ми пращи. Дращи и трудно върти, а знам, че CD-ROM ми е наред. Нещо програмка, туй онуй да ми предложите.

5. Написаното тук е свързано с началната страничка на Freeman. Предлагам да се наблегне върху съдържанието на броя, перипетиите около неговото създаване, какво ще следва по нататък.

6. Едно предложение за новините. Тях може изцяло да ги преместите на сайта, обаче без да се повтарят, щото така както виждам много, много сайта не бъка от информация.

7. Нека винаги да има игра на броя и нейният лик да бъде върху корицата. А може и да има няколко игри на броя.

8. Дайте повече място за Snake за неговата кино рубрика. Защо да има само ревюта, нека да се помъчи върху ревюта на очаквани филми.

9. В новогодишния брой направете едно обобщение на всичко, което е излязло или случило, кое не е за подценяване, кое е боклук. Абе, ако щете, направете и едно извънредно издание, макар и малко, което да акцентира върху това.

10. Абе сложете съдържанието на диска в списанието най-накрая. Много е досадно да търсиш някоя програма от дисковете, която не ти е трябвала на момента? Да преглеждаш всеки диск. А така зимаш книжката гледаш и хоп, готово. Това е умно, замислете се.

Фу, написах го. Както виждате малко философ си падам, ама не ми се сърдете. Желая ви най-накрая да отидете на така желаното от вас E3. А вас да ви има и да процъфтявате.

ХорХе

Знаеш ли…

Хех, да - всъщност вече знаеш. Ако си чел редакционната сигурно знаеш. Нямам чак толкова добро мнение за днешното поколение. Аз си мисля, че ако изобщо има, е имало или ще има такова младо поколение (става дума за поколение, а не за отделни личности), каквото описваш ти, то това не е вашето поколение. Не мисля, че и следващото ще е такова. За по-нататък не се наемам да гадая.

Иначе думите и оценките ти - за нас и читателите ни - ни ласкаят. Като един от потърпевшите не мога да преценя дали те са заслужени или не. Бих се радвал да са. Колкото до езика ни - радвам се, че е само "малко от грубия език на новото време". Всъщност, не ми харесва как говорите, не ми харесват и отношенията, които езикът създава между вас. Дистанцията. Грубостта опошлява и найчистите отношения. Не е вярно, че няма значение, защото - запомни това - отношенията се възпитават и култивират. Не е възможно да поливаш едно растение със екскременти и то расте красиво и изобщо да расте. Новото време, както го наричаш, е времето, в което хората не се допускат един до друг, където проявата на чувствителност е огромна слабост. Копеле, вместо приятелю, чукам, вместо любя… какво ли да продължавам, и по-добре от мен знаеш как се говори днес.

Така никой не може да се опъне на "шибания живот". Ако ние използваме такива думи, го правим не защото кой знае колко ни харесва, а защото сме се поддали на популизма, защото сме наясно, че на вас ви харесва да ви говорят така. И го отчитам като слабост. Това няма да ни накара да променим стила си, защото все пак трябва да се продаваме, но ми се ще да се впечатлявате и от моментите, в които сме искрени, без да сме цинични и груби. Защото именно тогава сме повече себе си.

На подточките няма място да отговарям подробно, но са взети под внимание. На мен лично много ми допадна първата и особено последното изречение :).

По 6-та и 8-ма веднага ти казвам, че отговорът, поне засега, е отрицателен, но пък върху 10-та си струва да се замислим и реализираме в най-скоро време.

И… btw… 15 години е една прекрасна възраст.

Freeman

Викът на трола
е сам, но
викът на трола
е нужен.

Тишината се вслушва в крясъка на самотата и го прави тишина, мълчание. Тишината пропуска покрай себе си говорът, той е посредствен, тишината не е. Писъкът е чувство, тишината е чувство, говорът не е.

Мълчанието на трола
е всеобхватно, но
мълчанието на трола
е лично.

Scream when you have to, keep silence otherwise.

Спомням си магията, която ме докосваше, четейки списанието някога. Магия непонятна, но и привлекателна със своята сила. С дните се опитвах да си я обясня, но не можех, не мога и сега, вече не се и опитвам. Тя е посилна от мен и ме ръководи, тя ме познава, но не иска аз да я познавам. [Награбвам с шепи от пясъка на брега, но той изтича през пръстите ми, не мога да взема от него със себе си, той си е там на брега и там му е мястото. (Чудя се страх ли я е от мен, както аз се страхувам от нея...)]

[Прозрението...]

Страхът, страхът не е чувство. Страхът е бягство...

---Благодаря ти Alex, че спаси магията, без нея никога нямаше да съм същият---

Магията винаги е съществувала, съществува и ще съществува. Но магията отслабва, забравям за нея.

[Прозрението...]

Чакам ли спомена или живея в него.

Чудя се.

^Scream^

П.П. Eternal are the tears of sorrow, the scream is not.

Престанал си
да чувстваш магията в тишината на навика, с която си се обградил, приятелю.

Ние не говорим, нима не чуваш писъците ни…

Freeman

Здравейте Тролове.

Чета ви от близо 2 години и имам някои забележки. Айде аз ще почна по обратен ред като първо ви кажа забележките. Пък ако остане време ще ви кажа к'во наистина ме кефи в списанието и защо си купувам именно вас, а не някое друго.

1. Да ви кажа честно оценките на игрите наистина вонят. Как може да твърдите, че Desperados е по-добра от Commandos 2?

2. Досега не съм видял игра която да има оценка 100 (поне откакто си купувам списанието де).

3. По въпроса за правописните грешки съм ви простил. Всеки прави грешки все пак и гледам, че при все повечето писма, които получавате, сте си взели поука.

4. Изисканията, които давате за някои от игрите, ми се струват малко надути. При положение, че предишният ми компютър беше с 366 MHz-ов процесор и 8MB видео карта и ми вървяха игри като MaxPayne, Oni, Red Faction, нямам какво повече да добавя.

5.Последният брой с Soul Reaver 2 е много як, ама по отношение на диска нямам думи. До сега не бях си взимал брой, на който нито едно демо да не мога да си запиша. Просто липсваха файлове.

Дойде време и за хвалбите.

1. Чета именно това списание по единствената причина, че си държи на мястото.

2. Кефи ме това, че всеки от вас си има различен стил на писане, което прави списанието много яко.

3. Началните страници и особено теста са ми любимите и именно това най-много ме кефи и придава на списанието уникалност.

Ами това е всичко за сега. Продължавайте в същия дух.

Soul_Reaver

Здрасти,

Това с хвалбите хубаво, ама за какво ти трябваше да започваш по такъв нелюбезен начин. Хайде - не си единственият, свикнахме вече.

Бил ли си в казармата, човече? Ако си бил може би знаеш какво означава кубинка. Понякога на учение се случва така, че да не свалиш кубинките от краката си в продължение на няколко дни. Лягаш и ставаш с тях, тъпчеш по цял ден, потиш се, краката ти завъждат мицел. На третия ден ги развързваш и изваждаш крайниците си, а партенките имат цвят на спечена пръст. Взимаш една отвертка и започваш да ги отлепяш от кожата. Като свършиш ги оставяш да стоят прави. Знаеш ли как вонят тези неща, приятелю? ЕТО НА ТОВА МУ ВИКАМ АЗ СМРАД!!! Ти си седнал да ми говориш за някакви оценки. Освен това, явно толкова и четеш списанието. Sacrifice имаше оценка 100% и ако не ме лъже паметта Thief 2 също. Оценките са винаги реални според рецензента им. Друг е въпроса, че понякога различните хора имат различни виждания за стойността на дадена игра. Но вие вече от толкова време ни четете - би следвало да познавате доста добре критериите на всеки от нас. Няма да седна да проверявам, но мога да се обзаложа, че статиите за Desperados и Commandos 2 са писани от различни хора.

По проблемът, изложен в точка 4 вече толкова пъти съм говорил, че вече езика ми не ще да се обръща и да повтаря до болка заучените движения - това са ПРЕПОРЪЧИТЕЛНИ изисквания, а не минимални. А на твоя 366 MHz-ов процесор с 8MB видео, съм сигурен, че може и да си разгледал менютата на Max Payne. Аз също нямам какво да добавя.

Това с диска няма да се повтори повече, вината бе наша, признавам.

Freeman

Мара Фриманеску

Опса шит фак хел гад дем ит. Я незнаю що напишит первае. Донт паник ва колд плей ний живьот в прекраснъй свет. На миня сказали що ти бьил хароший гейм сказвач ин Болгарии. Я понимал ти бьил талбухина дзвер. Аве болшой мнозина от там бьйла тролове но ета другая тема. Що ти сказал на онаго от балика. Какое чувства будит ета фразу "сутрин лягам вечер ставам" я написал ета на развальонъй болгарски. Нечиво можит бринг ми даун. Асвенцък я тръшнал вратой на один чорбареску от Винсу и он миня бил шуту. Нет не само кингпину может на он сказат факи'н пуси ееесссссс, емърък трава на завтрак пак пушит зарад он. И що случатся я скажу так казармаль нет найн месецов ин хелу а может бьит сорак месецов да ама нет. Какая ашибка я сделал ве всевишний та тьи наказят миня. Да да нет нет :(мадър фак Я изчислил сколка броев я не купит сколка гадав я не убит сколка пусис я не..... :(ета инаф

Пиесь: Ал би бак

Fixxxer

Ашколсун, Фиксарль

Казармаль очен факин бизнес и ето тебе суун будет просветлет как белоснежние кюлотачки подавшися от сцепльоннъе потурачки. Бът не уори би щастливъй потаму що шит из до времени.

Тебя ждут уондърфул наин месецов. На тебя ще се наложит дегизирает себе как баир-будала каждъй морнинг кагда фатмакчъ опънет взводу на 1 километровую дизтанцию. А как хепи течет тайм в кенефачками. С туут бръш в ръках да люцциш шитачками и фекалнастю. Ммм так увлекателна ето и харошо пахнет (смелит по ингилизкими). Но ненада разтерят тебе сюрпрайз - сам увидеш что ждьот. А мадамачка твая в етоже времьон будет делат… ну у тебя ест имаджинейшън.

Ничево, ма френд, да здарствует десная ръчка…

Кагда нет фиш и крабта е балъкчъ.

До скорое свидание.

Freeman

Здравейте, работливи шопи!

Skip intro…Еей, шъ, закъде без интро?! Ми значи тъй:

Свежа зимна утрин, вятър лъха над големия град. Сух режим. Седмина грубовати мъжаги бодро пристъпват от крак на крак в некъв склад, докато чакат камиони с концентрат, щот не са свикнали да са на сухо. С мръсна газ пристига чер кадилак и от него изскачат две униформени и три цивилни ченгета, изправят мутрите срещу стената и делово ги разстрелват с картечници. 1928 г., св. Валентин, Чикаго. Хората на Ал Капоне "преговарят" с конкуренцията. Не, т'ва не е игра, това ми е ник-а.

Теза:

От месец-два-три искам да ви пиша, и ви пиша. Исках да задам въпрос, ама закъснях. Отговорът беше хладен като кинжал и ме удари като тухла четворка, привързана към масивен, препълнен с гориво Боинг. Част от сърцето ми бе изпепелена, може би завинаги, от мисълта, че Играта, първото и категорично Най-, ама НАЙ-доброто, страхотното и върло RPG, което съм играл или виждал някога, няма да има продължение. Веднага трябва да добавя: по-добре така, отколкото да изплющят някоя простотия, та да се налага да им правим ЛИНЧ! И все пак тъжно е - горест, покруса и мъка човешка - че това произведение на изкуството няма да има достоен наследник (btw: Nameless One е най-коравото зомби, дет' съм скивал в игра). Тъй де, куцо и сакато има по амнайси продължения, а баш култовия …(як грохот на мълнии)… PLANESCAPE TORMENT.. (още по-як боен рев) трябва да е The Last One Standing. Е защо?

2) А с UFO-то какво стана? Ще има ли (имало ли е) UFO-4? То верно, че не остана много от Земята в края на тройката, ама тя Вселената голяма - все ще се намери гад за избиване.

3) Нещо по-прозаично: Кога точно ви излиза броя? Щото към дата 20.12 в Русе, града голяма, още не можеше да се намери декемврийския брой. За сметка на това се сдобих с януарски (!?) брой на PCmania (с цел сравнителен анализ, нидей стреля бе!). Да, отскоро си го купувам Workshopa, ама мнение си имам от две и кусур години и напоследък то само се затвърждава. Кво съм чакал толкоз време ли? Апокалипсиса!!! Пък и по-добре късно, отколкото никога, нали така.

Анти-теза:

Нищо от написаното дотук не е вярно! (баси антитезата...)

Реконтра-теза:

Антитезата да го ДУХА!

Змий.., хм… Некои разсъждения:

Относно BG2 имам да изплюя туй-

онуй. Играта е много добра, ама: Драконите са троват с облаци и не ти зимат нищо! Пък Големите (най-големите) са заклещват и са трепат с two-handed меч и не ти зимат нищо! По ино време намираш едно бъгаво наметалце, дека отразява сички (!!!) магии и тогаз и най-злите магесници …мда (мъда!), не ти зимат нищо!!! Bonus: нема никво значение дали почваш с един селянин или с банда терминатори - никакво видимо отражение върху играта. Значи, трябва да се зарибявам като играя на Max трудност, когато сяка въшка ми прави damage, сравним с този на средно голям танк. Мноу сори, ма оставих заличителите да запиват в неква кръчма (не съм лош човек) и смених спорта.

Има и още, ама друг път. Засега толкова.

P.S. Забравих да напиша добри думи за списанието. Ми ето: ДОБРИ ДУМИ!

P.P.S. Персонален поздрав за Snake с парчето Control на Traci Lords (любимият ми evergreen). За останалите - DJ Хасан Абдул.

ADIOS from
AL Kapone

Здравей,

Съчувствам ти неискрено. Както може би знаеш RPG-та не играя ;). Затова и нямам коментар на писмото ти. Благодаря от името на Снейка за поздрава. Трейси Лордс му е любима певица, а сериите от небезизвестната холивудска продукция "Дълбоко в Трейси" с нейно участие в главната роля, са го създали като пълноправен…ъъм… член на обществото ни.

Една благодат, на която кой знае колко филоложки (и не само) са имали честта да се насладят.

Остани си със здраве.

И внимавай с данъците и разрешителното за носене на оръжие, ман!

Freeman

П.П. Btw - не знам дали знаеш, но ще умреш в затвора от сифилис ;)

Здравейте създатели на Gamers' Worksop.

И аз като повечето ви читатели започвам това писмо след дълго канене и отлагане - къде по дяволите се запиля младежкия ми ентусиазъм, представа си нямам (то не че 23 са толкова много години ама като гледам как дечица, дето сигурно продължават да си мислят, че Test Drive започва от номер 5 пишат в game списание (PC Fobia май беше ;) и започвам да се чувствам безкрайно стар). Предното изречение се получи нещо много дълго и сложно ама съм сигурен, че ще ме разберете - равни нямате да ги пишете такива. И тъй като вече се получи доста безсмислен текст, ще се опитам в няколко точки да нахвърля конкретните поводи за този mail. Почвам да хвърлям, опитвайки се да уцеля листа:

1. Най- на края и аз да разбера на какво се дължат "дребните пропуски" по страниците на списанието - ми задачка за наблюдателния читател - открий всички bug-ове, плъзнали по страниците :)) Как на Snake (номер едно в статиите и критиките на филми) Soul Reaver 2 успя да му заприлича на AvP и Half Life - то не, че аз не искам да видя Raziel с Vulcan в ръка ама производителя само хладно оръжие предвидил. За Battle Realms какво да кажа - ако бяхте написали поне какво е трябвало да има на shot-а, че всеки да си го нарисува сам и да превърне своя брой на списанието в уникат и безкрайно да повиши колекционерската му стойност. И на края да спомена, че слагането на shot-ове от Capitan Commando към статийката за King of Dragons някой недобронамерен може да сметне за опит за измама. Предлагам да се осигури и награден фонд за тази нова игра - аз например съм готов да жертвам цяла кутийка с дискети от 360KB (вие от PC Fobia не гледайте умно - и такива неща се ползваха в доброто старо време).

2. Абсолютно подкрепям идеята за статии за емулатори (и ако е възможно за стари игрици - било за Apple II или XT) - не че аз и така не си ги цъкам от време на време (ееееехxxxx KARATEKA , Cadilacs and Dinosaurs, BOLO - красота), но чрез вашите статии много хора, които са ги пропуснали по една или друга причина(добре бе деца - възрастта ще бъде смекчаващо вината обстоятелство) да разберат, че идеята стои много над броя полигони и кадрите за секунда.

3. Вие сте най-добрите на пазара и всички читатели знаят защо. Но тук искам да ви кажа какво ме зарадва мен изключително много преди няколко броя - две кратки думички - РЕВЮ и ПРЕДВАРИТЕЛНО - национализъм не е мръсна дума и да им го &*@#$ (кодирах го заради непълнолетната и непокварена аудитория) на всички, които твърдят друго.

4. Специални поздрави за Urko - ей човече (или не е това точната дума ;) направо ме уби с репликата, че еди кой си бутон в F1 2001 бил за ръчната спирачка :)). Вярно, че M.Schumacher понякога кара като на рали и контролираното хлъзгане не му е непознато като метод ама все пак не кара WRC, че да му трябва ръчна.

Черна точка на цялата редакция - от толкова полиглоти никой да не обясни на Urko, че clutch е съединител.

5. Продължавайте в същия дух и нека още дълго изпитвате радост от създаването на списанието, защото само така то ще е на това ниво.

BERSERK

P.S. 100 часа го пиша това писмо - ама като ме мързи да си сложа "купения" кирилизатор, страдам сега с БДСката.

Мерси за всичко.

Само в десятката мериш, човече!

Прекрасен залегач би излязло от теб в Medal of Honor.

Прав си - "човече" не е точната дума ;)

Freeman

-дааа.

Реших и аз да ви пиша. Не че се сещам какво да ви кажа. А да сетих се. Новият брой е убиец (не бе сестро, не на мозъчни клетки). Не е като някои неконкурентно способни издания дето пишат по разни там алфи, бети и т.н. Специални поздрави на Змията за чудната статия за Soul Reaver2.

…лирично отклонение: Абе ква е тая гадна музика дето се лее от колонките? Техно някакво? С мощен удар по клавиатурата превключвам на Helloween.O-o-o that's better!….

Та докъде бях стигнал. Статията на Freeman за RTCW-брутална бих казал. Прочетох я 3 (три) пъти докато я вдена. Много се зарадвах и на Разказа, и на теста, и на всичко друго.

Обаче имам една мъъ-ъ-ъ-ничка забележчица: Къде се дяна Elexis? Къде е този малък дразнител (в добрия смисъл) на мъжката част от читателската аудитория (ау-у какви сложни славосъчетания знам!)?

Корицата! Ах тази корица! Направо е смазваща. Все пак Разиел ми е любимият герой.

Ай без малко да забравя - много малко Hardware. Иначе господин Groover си е свършил работата перфектно (както обикновенно). А статиите за емулаторите са много готини, обаче що не слагате някои от тези игрички на диска.

И така, аз гледам да привършвам с туй писмо и се чудя какво да ви кажа накрая.

То тая година взе да привършва, та ще взема да ви пожелая всичко най-хубаво през новата година - казанът да бъде все така пълен и по-малко слънце (щот е вредно).

Ааа, и да ни радвате все така с Workshop-а!

Весели празници от
Kronos!

……

Ми то, комай и ние не се сещаме кво да ти отговорим, така че приблизително сме квит (quit, един вид :))

А като каза "сестро", сетих се за Елексис. В скоро време очаквайте доста [приятни] изненади в това отношение ;).. Малкият дразнител напоследък си позволяваше да пренебрегне дейността си в ГВ, но по всеобщо гласуване с колегите решихме нейната януарска заплата от миналата година да раздадем за техните декемврийски :)

И както сме отворили приказка за жените - корицата! И ние много си я обичаме, да не говорим, че Разиел действително е сред най-привлекателните и магнетични персонажи.

И накрая - какво против имаш техното, бе приятел.

Хайде моля те, да си имаме уважения.

Ако те чуе Мед - изтъкнат музикален познавач, изследовател на БГ-рапа и върл фен на Азис - ммм, не знам, не знам направо - плаша се…

Добре е, все пак, че не си оплюл Азис! Извадил си късмет този път.

Надявам се наистина да си Кронос, ман, щото Мед е като Зевс Гръмовержеца, когато стане дума за техно… и за Азис!

Freeman

Място за Вашата реклама

РЕКЛАМНА ТАРИФА НА GAMERS' WORKSHOP

/в сила от 01.01.02г/

Четвърта корица	1000лв.
Трета/втора корица	800лв.
Вътрешна страница	600лв.
Половин страница	350лв.
Една трета страница	250лв.
Една четвърт страница	200лв.
Карета в друга големина	1.5лв/см

Отстъпки за брой публикации

3-5 публикации	5%
6-8 публикации	8%
9-11 публикации	12%
12 публикации	15%

ЗА ПОВЕЧЕ ИНФОРМАЦИЯ МОЖЕТЕ ДА НИ НАМЕРИТЕ НА ТЕЛЕФОН 980-68-29 E-MAIL: workshop@headoff.org

gamers' WORKSHOP